

Classe: Livre:

N^o 2018



Société de Numismatique et d'Archéologie

Bibliothèque de Château de Ramezay
MONTREAL.

Donateur

S. J. Massicotte

Reçu

20.8.1901

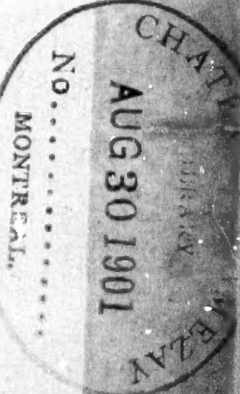
LE

G

CODE DU POKER

L. DANSEUREAU

REGLES, PRINCIPES ET DECISIONS



MONTREAL

POIRIER, BESSENTE & CIE, EDITEURS

1894

795.41
D191C0

Enregistré, conformément à l'Acte du Parlement du
Canada, en l'année 1894, par LIONEL DANSEREAU, au bureau
du Ministre de l'Agriculture.

486649

ANTOULE
30-10-08
MONTREAL

RÈGLES

DU

JEU DE POKER

Malgré qu'on joue le poker dans toutes les familles, jusqu'à présent il n'y a pas eu de règles du Poker écrites en français. Aussi, dans chaque cercle, les joueurs ont-ils leurs règles particulières; ce qui ne laisse pas d'être désagréable pour les personnes qui fréquentent tour à tour plusieurs milieux. Nous croyons intéresser le public en résumant les autorités américaines sur le sujet.

Toutes les règles et décisions ont été sérieusement contrôlées, et tout joueur qui, en cas de dispute, pariera sur les indications de ce petit volume, sera sûr d'être soutenu par le *Spirit of the Times* de New-York.

NO 3470 / 1400
34
JAN 1970

I
non
S
app
san
son
d'ai
ont
I
yeu
fau
ser
fer
tre
con
néc
fra
va
exp
qu

PREMIÈRE PARTIE

CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES

Le jeu de *Draw-Poker*, mieux connu sous le nom de *Bluff*, est d'origine américaine.

S'il nous a été impossible de découvrir, même approximativement, l'époque où il a pris naissance, ses règles, qui, sans être très compliquées, sont, néanmoins, assez précises, nous permettent d'affirmer que plusieurs générations de joueurs ont dû contribuer à les élaborer.

Dans l'étude que nous allons mettre sous les yeux de nos lecteurs, nous aurons le plus souvent, faute de termes équivalents en français, à nous servir des dénominations originales, et nous le ferons d'autant plus volontiers que la plupart d'entre elles ont déjà conquis droit de cité en France comme en Canada.

En Canada, le terme anglais est d'autant plus nécessaire que soixante fois sur cent il y a des français et des anglais à la même table, et qu'il vaut mieux, pour la rapidité du jeu, adopter des expressions communes aux deux langues.

Le *Poker* se joue avec un jeu complet de cinquante-deux cartes.

Quatre ou cinq joueurs prennent généralement

part à la partie ; mais, néanmoins, on peut aussi bien le jouer à deux ou trois, et même à sept ou huit. Le fait est qu'aujourd'hui, dans nos clubs, huit semblent être l'idéal.

On ne peut le jouer à deux ou même à trois avec plaisir qu'en recourant au *freeze out*. Voilà tout de suite une de ces expressions américaines auxquelles le français ne peut rendre justice. On en trouve la définition plus loin.

Le *Poker* est un jeu de paris mutuels ; il repose sur les diverses combinaisons qui peuvent se rencontrer dans les cinq cartes qui sont distribuées à chacun des joueurs. Ces combinaisons sont les quintes, les brelans carrés ou simples, les cartes de même couleur ou les paires de cartes de même valeur.

Chacun des joueurs, après avoir vu son jeu, selon la combinaison ou l'embryon de combinaison que celui-ci renferme, peut ou jouer ou passer.

Dans le premier cas, lorsque tous les joueurs se sont prononcés, chacun d'eux a le droit d'écartier un certain nombre de cartes qui sont remplacées par un nombre égal de celles qui étaient restées au talon. Cet écart, toutefois, ne peut avoir lieu qu'une seule fois.

Les combinaisons, énumérées ci-dessous, désignées sous le nom générique de *mains*, sont de valeurs différentes. Ces valeurs sont fixées dans un ordre de primauté invariable, basé sur le calcul des probabilités dont les sciences mathématiques donnent les règles.

Après l'écart, chacun des joueurs, ayant misé à la poule, est appelé à tour de rôle à se prononcer sur son intention de continuer la partie ou d'y renoncer. Si l'écart a réalisé ses espérances, il continue en ouvrant les paris, c'est-à-dire en ajoutant une mise quelconque à la poule ; dans le cas contraire, il peut passer, en abandonnant toutefois la mise déjà contribué à la poule.

Le joueur suivant doit couvrir la mise du joueur précédent, et il peut, au besoin, renchérir sur celle-ci, et ainsi de suite.

Chaque joueur peut donc, à tour de rôle, augmenter la mise précédente ou, en termes techniques, relancer ses adversaires, jusqu'à ce que ceux-ci renoncent à le suivre ou jusqu'à ce que tous ceux qui veulent aller jusqu'au bout, fatigués de relancer, couvrent purement et simplement la mise la plus élevée et demandent à abattre.

Dans le premier cas, c'est celui dont la mise n'a pas été couverte qui, sans nullement être tenu de montrer *sa main*, gagne la poule, c'est-à-dire l'ensemble des premières mises et des mises successives qui ont été contribuéées par les autres joueurs.

Dans le second, lorsque la mise la plus élevée a été couverte par un ou plusieurs joueurs, chacun d'eux abat ses cartes, et la poule entière appartient à celui qui possède la *main* la plus élevée dans l'ordre de primauté adopté.

Dans l'origine du jeu, la relance était illimitée ; chaque joueur pouvait parier la somme qu'il ju-

geait convenable, et les paris n'avaient d'autre limite que la bourse même de celui qui voulait entraîner ses adversaires sur le terrain qu'il avait choisi. Il arrivait alors que des joueurs timorés, détenteurs de *main*s excellentes, n'osaient plus affronter les chances du jeu et battaient en retraite devant un adversaire assez hardi pour aventurer de grosses sommes, quelquefois sur des *main*s relativement inférieures.

Cette tactique est connue sous le nom de *bluff*. Elle est admise comme partie inhérente du jeu de *poker* dans les cercles les plus rigoureux, et même, par extension, le jeu de *poker* lui-même est souvent désigné sous le nom de *bluff*.

Dans la partie illimitée, le *bluff* permettait donc aux joueurs aventureux de faire renoncer les adversaires n'ayant pas sur eux une somme suffisante pour couvrir immédiatement la mise proposée. Pour obvier à cet inconvénient, on finit par convenir que le joueur provoqué aurait vingt-quatre heures pour apporter les fonds nécessaires et que, pendant ce délai, les *main*s seraient mises dans des enveloppes scellées devant témoins, pour être ouvertes le lendemain devant les mêmes témoins.

Mais ces précautions, non seulement ne suffisaient pas pour éviter les abus, elles apportaient encore une entrave à la partie. Alors pour faciliter au plus grand nombre l'accès de cette partie intéressante, qui se joue aujourd'hui dans les cercles les plus distingués, on finit par convenir de limiter la relance à une somme fixe, accessible à tous les joueurs.

Cette relance peut, au besoin, être répétée un nombre illimité de fois et les mises ainsi accumulées peuvent atteindre un chiffre relativement élevé ; mais à cet inconvénient il existe un correctif accessible à tous. C'est la faculté qu'ont les joueurs d'arrêter l'essor progressif des relances en couvrant la dernière mise et en demandant à abattre.

La dernière innovation, introduite il y a quelques années dans le jeu de *poker*, est le *jack-pot* dont nous donnerons une définition détaillée. Le *jack-pot* est alimenté obligatoirement par tous les joueurs dont il égalise les chances : il permet quelquefois aux joueurs malheureux de se rattraper, car, pour en demander l'ouverture, il faut, avant l'écart même, tenir une main relativement élevée, c'est-à-dire au moins une paire de valets.

Ces quelques explications préliminaires suffisent pour démontrer que le *poker*, tout en étant un jeu de hasard, exige de la science et du jugement pour être bien joué. Cela le rend intéressant et émotionnant à la fois.

Nous conseillons aux joueurs de *poker* de se bien pénétrer des principes suivants et de les avoir toujours présents à la mémoire :

Ils devront : 1o. Bien calculer leur écart de manière que les cartes de seconde donne puissent renforcer la combinaison ou l'embryon de combinaison qu'ils détiennent avant l'écart ;

2o. Bien examiner le nombre de cartes écar-

tées par chaque joueur afin de pouvoir se rendre compte si, avec une *main* moyenne, il y a des chances d'aller jusqu'au bout de la partie en engageant de nouveaux fonds, ou s'il est plus prudent de rester à l'écart ;

30. Conserver le calme nécessaire pour ne pas dépasser certaines limites, s'il y a probabilité que, d'après leur obstination à relancer, d'autres joueurs tiennent des *mains* supérieures dans l'ordre de primauté ;

40. Régler la *relance* avant l'écart sur la probabilité plus ou moins forte de *remplir* : par exemple, relancer avec deux paires autant que possible et ne jamais relancer sur une perspective (*prospect*) de *straight flush*, sur le principe qu'il est plus facile de faire un jeu moyen qu'un jeu fort.

50. Enfin, savoir modérer le jeu pendant les séries de déveine, afin de pouvoir, selon la maxime de M. le baron de Rothschild, aller jusqu'au bout lorsque la veine commence à sourire.

DEUXIÈME PARTIE

VALEUR RELATIVE DES MAINS

La valeur relative des *mains* est basée sur les probabilités de l'existence des diverses combinaisons des cinquante-deux cartes dans les cinq cartes distribuées à chaque joueur de poker.

Nous les donnons dans l'ordre respectif, en commençant par la plus élevée :

1o. *Straight flush* (*Quinte*). Séquence de la même couleur, par exemple : As, roi, dame, valet et dix de cœur.

2o. *Quatre ou brelan carré*. Quatre cartes de valeur égale, par exemple : quatre as.

3o. *Full hand* ou *main pleine*. Trois cartes de même valeur accompagnées d'une paire, par exemple : trois as et deux rois.

4o. *Flush* (*flux*). Cinq cartes de même valeur ne formant pas séquence ; par exemple : As, neuf, sept, cinq et deux de cœur.

5o. *Tiger*. Ne compte que par convention. C'est la plus faible main possible, c'est-à-dire : deux, trois, quatre, cinq et sept de différentes couleurs. Il bat *straight*.

6o. *Straight*. Séquence de cinq cartes de couleurs différentes, par exemple : As de trèfle, roi de cœur, dame de pique, valet de cœur et dix de trèfle.

7o. *Triplet* ou *brelan*. Trois cartes de même valeur non accompagnées d'une paire, par exemple : trois as.

8o. *Blaze*. Cinq cartes marquantes (as, rois, dames ou valets), par exemple : deux as, un roi, une dame, un valet.

9. *Skip*. Main qui ne compte que par convention. C'est une *straight* alternante, par exemple : trois, cinq, sept, neuf et valet. Bat deux paires.

10o. *Deux paires*, accompagnées d'une carte quelconque, par exemple : deux as, deux rois et un dix.

11o. *Une paire*, avec trois cartes de valeurs diverses, par exemple : deux as, un roi, une dame et un neuf.

12o. *La plus haute carte*, par exemple : as de trèfle, dame de pique, neuf de carreau, cinq de cœur, deux de trèfle.

EXPLICATIONS ET CONSIDÉRATIONS

Dans la *straight*, l'as peut être considéré comme le commencement ou la fin de la séquence. Mais, à moins d'une entente, il ne peut être compté au milieu. Ainsi, la séquence *cinq, quatre, trois, deux, as*, compte pour une *straight*, tout aussi bien que celle composée d'*as, roi, dame, valet* et *dix* ; mais pas : trois, deux, as, roi, dame. Cependant, dans chaque séance particulière, la table peut décider que cette sorte de *straight* comptera ; on l'appelle alors *straight ronde*. Elle est la plus faible.

Lorsque, dans les mains de deux ou plusieurs joueurs, il se rencontre une *straight flush* ou une *straight*, c'est celui qui commence par la carte la plus élevée qui gagne. Dans ce cas, l'as est considéré comme la carte la plus haute ou la plus basse, suivant la position qu'il occupe dans la séquence. En dehors de la *straight*, l'as est toujours considéré, dans la partie, comme la carte la plus élevée.

Si deux ou plusieurs joueurs abattent des *brelans carrés* (*quatre*), c'est le plus élevé qui gagne.

Si deux ou plusieurs joueurs abattent des *full hands*, c'est celui qui tient le brelan le plus élevé qui gagne.

Si deux ou plusieurs joueurs abattent des *flushs*, c'est celui qui tient la carte la plus élevée, qui est le gagnant; si dans deux ou plusieurs *mains* la carte la plus élevée est de valeur égale, c'est la carte suivante qui décide de la partie, et ainsi de suite.

Pour les *triplets* (*brelans*), c'est toujours le plus élevé qui gagne.

Dans les *blaxes*, c'est le joueur qui tient la carte la plus élevée qui gagne. Il n'est tenu aucun compte de la paire qui forcément se trouve dans cette *main*.

Si deux ou plusieurs joueurs abattent *deux paires*, c'est celui qui tient la paire la plus élevée qui gagne; si cette même carte se rencontre dans d'autres *mains*, c'est la carte suivante qui décide, et ainsi de suite.

Lorsqu'il se présente deux ou plusieurs mains de valeur absolument égale, la poule est partagée entre les détenteurs de ces mains ; à moins que les deux gagnants ne décident de la tirer au sort.

CALCUL DES PROBABILITÉS

Pour nous rendre compte des chances de chacune des combinaisons énoncées ci-dessus, établissons d'abord le nombre total des combinaisons de cinquante-deux cartes qui peuvent se rencontrer dans cinq cartes quelconques. Ce nombre est exprimé par la formule.

$$\frac{52 \times 51 \times 50 \times 49 \times 48}{1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5} = 2,598,960$$

ou en chiffres ronds, 2,600,000.

Cherchons ensuite le nombre de fois que chaque combinaison spéciale de cinq cartes peut se rencontrer dans les mêmes cinquante-deux cartes.

QUINTE OU SÉQUENCE DE CINQ CARTES DE MÊME COULEUR

Comme, d'après les règles du jeu, l'as peut être compté au commencement ou à la fin de la séquence, il y a donc dix quintes différentes dans chaque couleur, savoir :

As,	roi,	dame,	valet,	10 ;
Roi,	dame,	valet,	10,	9 ;
Dame,	valet,	10,	9,	8 ;
Valet,	10,	9,	8,	7 ;
10,	9,	8,	7,	6 ;
9,	8,	7,	6,	5 ;
8,	7,	6,	5,	4 ;
7,	6,	5,	4,	3 ;
6,	5,	4,	3,	2 ;
5,	4,	3,	2,	as.

Il peut donc se présenter en tout 40 *straight flushs* de différentes valeurs, et la probabilité d'en trouver une dans une main peut être exprimée par la fraction.

$$\frac{40}{2,600,000} \text{ ou } \frac{1}{65,000}$$

ce qui équivaut à dire qu'une *straight flush* doit se rencontrer une fois dans 65,000 *maines*.

QUATRE OU BRELANDS CARRÉS

Le jeu de cinquante-deux cartes ne renferme que 13 brelans carrés. Mais comme chacun de ces brelans peut se rencontrer alternativement avec chacune des 48 cartes restantes, il s'ensuit qu'il existe 13×48 ou 624 combinaisons de brelans carrés.

La probabilité d'en rencontrer un est donc exprimée par la fraction

$$\frac{624}{2,600,000} \text{ ou } \frac{1}{4,165}$$

Ce qui équivaut à dire que tout joueur a le droit d'espérer quatre cartes de même valeur dans 4,165 donnes.

Sans aller plus loin dans ces calculs, nous allons en résumer les résultats, qui sont les suivants :

CHANCES AVANT L'ÉCART

Pour une <i>straight flush</i>	1	chance sur 65,000 ;
Pour quatre	1	— 4,165 ;
Pour une <i>full hand</i> . . .	1	— 693 ;
Pour une <i>flush</i>	1	— 507 ;
Pour une <i>straight</i>	1	— 254 ;
Pour un <i>breelan</i>	1	— 45 ;
Pour une <i>blaze</i>	1	— 34 ;
Pour deux paires	1	— 20 ;
Pour une paire	10	— 13.

Voici le nombre de mains possibles avant l'écart :

40	<i>straight flushes.</i>
624	<i>quatre.</i>
3,744	<i>fulls.</i>
5,108	<i>flushes.</i>
10,200	<i>straights.</i>
54,912	<i>trois.</i>
123,552	<i>deux paires.</i>
1,098,240	<i>une paire.</i>
1,296,420	mains possibles contre :
1,302,540	mains nulles.

CONSEILS SUR LES PROBABILITÉS

Qu'est-ce qu'une moyenne ?

AVANT LE TIRAGE. C'est à tort qu'on estime une paire de huit comme la moyenne du jeu bien qu'il y ait six paires en dessus et six paires en dessous des huit.

On peut bien prétendre qu'une paire de huit est déjà un grand point d'acquis quand on sait qu'il y a un million trois cent mille possibilités de jeux nuls contre 1,296,420 possibilités de mains qui comptent à partir d'une paire de deux jusqu'à *straight flush*. Mais quand cinq ou six joueurs ont vu le *blind*, les possibilités nulles sont toutes disparues, car il faut supposer que les joueurs entrés ont un jeu quelconque. Or, comme il y a 1,098,240 probabilités d'une paire, chaque paire comptant pour 84,480, parcequ'elle est double, les huit ont 556,880 chances au dessus d'eux et 556,880 chances au dessous d'eux. Mais outre les paires, il y a toute la série depuis deux paires à *straight flush* qui se monte à 198,160 probabilités additionnelles. Il y a donc :

Contre paire de huit :	755,040	probabilités supérieures
En faveur	" 556,880	" inférieures

On peut donc placer une paire de dix comme la paire la plus faible qui ait une chance d'emporter, car elle a :

Au dessous d'elle :	742,507	probabilités
Au dessus	" 569,413	"

Les joueurs ne se rendent pas assez compte de l'énorme différence qu'il y a entre une paire de *huit* et une paire de *dix*. Ainsi, il n'y a que quatre paires au dessus des *dix*, tandis qu'il y en a huit en dessous.

Si vous supposez, comme base de calcul, que les *huit* font cinquante sur cent, puisqu'ils battent une moitié des paires et sont battus par l'autre moitié, les *dix* font $69 \frac{6}{13}$ sur cent. C'est-à-dire que :

Premier axiome.—Le *dix* est au *huit* comme 100 est à $138 \frac{6}{13}$ ou, en d'autres termes, le *dix* est de près de 40 p. 100 plus chanceux que le *huit*.

Cette vérité surprendra bien des joueurs ; mais elle existe comme la lumière du soleil.

N'oubliez pas, d'un autre côté, que la chance des grosses paires s'affaiblit par le tirage ; car une paire d'*as* qui part contre une paire de *deux* peut être finalement battue si elle reste seule contre la paire de *deux*, qui a pu se faire fortifier par une paire de *trois*. Ainsi, la seconde vérité que le joueur doit comprendre, c'est que :

Second axiome.—Le tirage affaiblit une forte main primitive et renforce une faible main primitive en raison inverse de la force et de la faiblesse.

Voilà pourquoi le *draw poker* change, par l'écart, des probabilités théoriquement exactes dans une mesure telle qu'aucun mathématicien ne pourra jamais en calculer la différence. Ce qui fait que le *draw poker* est le roi des jeux de hasard ; car, outre l'élément insaisissable de chance

avec lequel il faut compter, l'habileté, le talent d'observation, la finesse, l'audace y ont presque toujours leur récompense.

LES PROBABILITÉS DU TIRAGE

Le tirage amène donc dans le jeu l'élément des valeurs *comparatives* qui sont bien différentes des valeurs *fixes* définies par les mathématiques. Si vous avez une paire d'as, en même temps que votre adversaire a indiqué une autre paire en prenant trois cartes comme vous, vous étiez bien sûr de le battre au départ ; mais qu'est-il arrivé dans l'écart ? Pas une loi, pas un calcul ne peuvent vous le faire prévoir, quoique la pratique démontre qu'en moyenne le plus fort jeu pour partir fait emporter plus de poules que les jeux plus faibles. Mais le possesseur d'une paire de *deux* a exactement la même chance que le propriétaire d'une paire d'as de trouver une seconde paire dans l'écart.

Les probabilités de paires à attraper par l'écart telles que calculées par les mathématiciens sont excellentes en théorie ; mais elles sont trop compliquées pour la pratique. Ils partent du principe que les quatre même cartes d'un jeu peuvent faire six paires, parce qu'en effet il y a six combinaisons possibles de paires. Ainsi il y a pour les quatre as : 1o. Trèfle et cœur ; 2o. Trèfle et pique ; 3o. Trèfle et carreau ; 4o. Cœur et pique ; 5o. Cœur et carreau ; 6o. Pique et carreau. Mais, au fond, il n'y a toujours que deux

paires possibles. Or, voici, pratiquement parlant, les chances qui vous restent pour l'écart, quand vous avez dans la main disons une paire de *deux* et trois cartes dépareillées :

Nombre total de paires.....	26	
Moins dans votre main.....	1	
Moins les trois cartes dépareil-		
lées qui brisent autant de		
paires.....	3	4
	—	—
Balance des paires possibles		22

Ces vingt-deux paires se trouvent dans les 47 cartes en dehors de votre jeu. Vous paraîsez donc avoir une chance sur $2\frac{1}{3}$ de prendre une autre paire. Mais n'oubliez pas que ces paires possibles ne sont pas attachées deux par deux ; elles peuvent passer par toutes les probabilités du mélange dans les quarante sept cartes, ce qui poste le risque à 1 sur 8.

Voici donc dans quelles proportions on peut améliorer une paire en changeant trois cartes.

Pour prendre une autre paire :	1 chance sur 8
“ “ <i>trois</i> :	1 “ 8
“ “ <i>full</i> :	1 “ $61\frac{1}{4}$
“ “ <i>quatre</i> :	1 “ 364

Si le malheur a voulu que les autres joueurs aient un commencement de *straight* ou de *flush*, vous serez peut-être sous l'impression qu'ils sont mieux que vous, puisqu'ils ont :

Pour faire <i>Straight</i> :	1 chance sur $5\frac{7}{8}$
“ <i>Flush</i> :	1 “ “ $5\frac{2}{9}$

En effet, il reste neuf cartes sur 47 pour le *flush* et huit cartes sur 47 pour la *straight*.

Mais n'oubliez pas qu'en tirant trois cartes sur votre paire vous avez quatre chances, lesquelles réunies, savoir $\frac{1}{8}$ plus $\frac{1}{8}$ plus $\frac{1}{61}$ plus $\frac{1}{364}$ vous fournissent 1 sur $3\frac{3}{4}$, tandis que les *straights* et *flushs* sont limitées à une chance unique et immuable.

Si vous avez une paire de valets contre trois autres joueurs, la probabilité est que vous battez deux de vos adversaires ; mais que le troisième vous bat, si ce sont des joueurs ordinaires. Contre des experts ou des mesquins, nul ne peut prévoir ce qu'ils tiennent.

Si vous avez trois, votre chance de faire 4 est de 1 sur 23 et de faire *full* 2 sur 23. Les deux chances réunies vous donnent 1 sur 8.

Si vous gardez une carte avec vos trois, votre chance de faire quatre est de 1 sur 47 ; et foule 1 sur 16. Total de la chance 1 sur 12.

Si vous tirez sur deux paires, votre chance de faire *full* est de 1 sur 12.

LES PROBABILITÉS MATHÉMATIQUES EN RELATION AVEC LA PRATIQUE

Nous ne voudrions pas fausser le jugement de nos lecteurs en insistant plus qu'il ne faut sur les probabilités théoriques du *Poker* et leur faire croire que celui qui jouerait livre et crayon en main serait sûr de gagner. Pas un bon joueur de *Poker* ne se laissera prendre à la théorie, parce que son expérience de tous les jours lui montre

toute l'insaisissable incertitude des cartes. Il y a dans 52 cartes 2,598,960 mains possibles. Comment prévoir qu'à telle heure, c'est telle combinaison qui arrivera plutôt que telle autre ?

Tout ce qu'on peut dire en faveur de la théorie, c'est qu'elle pose un certain cadre qui peut guider quelque peu ; mais rien de plus. Tout de même, la pratique se tient d'une façon digne d'être observée dans les environs des probabilités, comme on va le voir.

EXPÉRIENCES SUR LA MAIN PRIMITIVE

On a fait des expériences assez curieuses. Le Dr Pole, mathématicien sérieux, a, un jour, donné 1000 mains avec le résultat suivant :

	<i>Straight Flush</i>	<i>Quatre</i>	<i>Fulls</i>	<i>Flush</i>	<i>Straights</i>	<i>Trois</i>	<i>Deux paires</i>	<i>Une paire</i>
1ères cent mains	..	..	..	..	..	4	6	39
2èmes do	..	..	..	..	..	2	7	45
3èmes do	..	..	..	..	..	1	7	47
4èmes do	..	..	..	..	1	3	2	46
5èmes do	..	..	..	..	..	3	7	51
6èmes do	..	..	..	..	2	1	6	53
7èmes do	..	..	..	..	..	2	3	42
8èmes do	..	..	..	..	1	1	1	39
9èmes do	..	..	..	..	..	2	5	44
10èmes do	..	..	..	..	2	3	7	40
Total des 1000 mains	0	0	0	0	6	22	51	436
Total à espérer par les probabilités....	0	0	1½	2	4	22	48	437

On voit que ce tableau rapproche jusqu'à un certain point la pratique de la probabilité mathématique. Il va sans dire qu'il faut plus de 1000 mains pour les forts jeux entre *flush* et *straight flushs*, quoiqu'elles puissent également sortir dès le premier tour.

On infère qu'il doit sortir une *flush* par 507 mains et une *straight* par 254 mains ; parcequ'il y a 5108 *flushs* et 10,200 *straights* dans les 2,598,960 combinaisons de 52 cartes ; mais rien ne nous dit que chaque *flush* ou chaque *straight* doit sortir au commencement plutôt qu'à la fin des combinaisons que le mélange arrange des cartes a préparées.

Un autre mathématicien et comptable, John Blackbridge, de Londres, a opéré sur 6000 mains et obtenu des résultats quelques peu différents.

Il y a eu avant l'écart :

Trois fois	<i>Quatre</i>
Dix "	<i>Full</i>
Sept "	<i>Flush</i>
Seize "	<i>Straight</i>
Cent six fois	<i>Trois</i>
Deux cent quarante fois	<i>Deux paires</i>
Deux mille cinq cent cinquante-sept fois .	<i>Une paire</i>

Soit un total de 2939 jeux valant contre 3061 jeux nuls.

Et voici comment les paires sont sorties de fois :

As	150 fois
Rois	192 "
Dames.....	200 "
Valets	191 "
Dix.....	157 "
Neuf.....	192 "
Huit.....	200 "
Sept.....	201 "
Six.....	216 "
Cinq.....	208 "
Quatre.....	209 "
Trois	208 "
Deux	233 "
	2557 "

Comme on le voit, la superstition des joueurs que les *deux* sont une paire chanceuse se trouve très curieusement supportée.

Remarquez que la moyenne des récurrences qui est 196 9/13 est tombée sur les *huit* qui occupent aussi la moyenne dans la force des paires.

Quant aux perspectives, il y a eu

191 *Flushs* à quatre

108 *Straights* à quatre.

Or comme la moyenne d'une paire est de 196, il s'ensuit que la probabilité d'obtenir quatre cartes d'une couleur est la même, que celle d'obtenir une paire de *huit*. Mais la valeur entre les deux jeux n'est pas la même; car une paire de *huit* ou moins ne peut gagner qu'une

fois sur quatorze comme on le verra plus loin, tandis qu'une *flush* peut présumablement gagner autant de fois qu'elle se fait, c'est-à-dire une fois sur 5 2/9.

Voici donc la conclusion.

Six joueurs étant à table, il est sorti, avant l'écart, sur 6000 mains ou 1000 tours :

	En réalité.	Probabilité mathématique.
Straight flushs.....	0	0
Quatre.....	3	1.44
Fulls.....	10	8.66
Flushs.....	7	12
Straights.....	16	24
Trois.....	106	126
Deux paires.....	240	285
Une paire.....	2557	2535

Quand on se met à une table de poker avec une perspective de cinq heures de séance, soit une série de six ou sept cents mains au plus, en mettant un tour par trois minutes, il est donc impossible de se baser sur les probabilités pour conduire son jeu d'une manière profitable ; car six cents mains sont une proportion trop minime sur les 2,598,960 mains possibles pour qu'il soit permis de penser qu'il sortira ce soir-là une proportion plutôt qu'une autre

Il y a des joueurs qui ont parié pendant quarante ans sans avoir eu de *straight flush* ; d'autres en ont eu plus de dix dans la moitié moins de temps. On a vu deux *straight flushs* se rencontrer dans le même tour.

En sorte qu'on peut affirmer sans crainte que tous ces calculs sont certainement utiles pour aider le jugement du joueur ; mais qu'en réalité ils ne fournissent aucune base satisfaisante.

EXPÉRIENCE SUR L'ÉCART

Monsieur Blackbridge a voulu ensuite étudier pratiquement le résultat de l'écart. Il a fait cent cinquante tours à six joueurs, soit neuf cents mains, faisant entrer à tous coups cinq joueurs avec : 1o. Une paire d'*As* ; 2o. Une paire de *Rois* ; 3o. Une paire de *Dix* ; 4o. Une paire de *Neuf* ; 5o. Une paire de *Deux* ; la paire de *Deux* étant toujours assignée au *blind*, qui, quoique bon joueur, est censé entrer avec peu de chose. L'écart a donné le résultat suivant :

	Deux paires.	Trois.	Total sur 150 tours.
As	30 fois	23	53
Rois	26 "	26	52
Dix	26 "	32	58
Neuf	30 "	20	50
Deux	23 "	25	48

Or, voici dans quelle proportion chacune de ces paires améliorées a pu gagner.

	Améliorée.	Gagné.	Perdu.
As	52 fois	44 fois	11 fois
Rois	52 "	34 "	18 "
Dix	58 "	35 "	23 "
Neuf	50 "	20 "	30 "
Deux	48 "	14 "	34 "

Ce résultat est plus convaincant que tous les conseils sur l'importance de ne jamais entrer au jeu avec une petite paire et même une paire de *Neuf*.

En effet, le propriétaire d'une paire de *Deux* a du tirer 150 fois pour améliorer sa paire quarante huit fois, et encore n'a-t'il pu gagner que 14 fois. Or, supposez qu'il ait mis en moyenne \$2 à chaque tour, il a donc déboursé \$272 pour les cent trente-six tours perdus. Supposez que les quatre autres joueurs entrés ont chacun mis \$2 sur les quatorze tours heureux, celui qui a tiré sur les *Deux* ne retire donc que \$112 ; ce qui fait qu'il laisse aux autres \$160 de son argent. La paire de *Neuf* a perdu \$260 et gagné \$160 ; la paire de *Dix* a perdu \$230 et gagné \$280.

Voilà donc qui prouve que la pratique s'accorde avec les mathématiques sur la moyenne de la paire gagnante : Savoir les *Dix*.

Mais il ne faut pas s'illusionner sur cette moyenne qui ne vaut presque rien en réalité. L'expérience citée plus haut s'est faite sur une série de paires arrangées d'avance. Il n'en est pas toujours ainsi dans la vie réelle, où l'élément des *straights*, des *flushs* et surtout du *bluff* joue un rôle important et dérange tout cet engrenage. Les *Dix* sont une mauvaise paire pour soutenir un *bluff*. Ce sont, tout au plus, les *Dames* qui puissent songer avantageusement à cette prétention. Et, ici encore, la pratique assigne les *Dames* comme la limite de la paire acceptable par un bon joueur, tant il y a de différence entre une paire de *Dames* et une paire de *Valets*.

Monsieur Blackbridge a fait une autre série de cent quatre-vingt tours à cinq joueurs tirant chacun sur une paire.

Il y a eu cent quarante-six tours où une main ou plus se sont améliorées. Il y a donc eu trente-quatre tours où toutes les paires primitives sont restées les mêmes. Dans ce cas la paire d'*As* est la paire gagnante. Elle est donc dans la proportion de 34 à 146. C'est-à-dire que, lorsque vous entrez avec une paire d'*As*, vous avez une chance sur $4\frac{1}{2}$ qu'ils resteront majeurs. Du reste, voici l'échelle quand on suppose que tous les joueurs ne tirent que sur de fortes paires, c'est-à-dire du *Neuf* à l'*As*.

Paire d' <i>As</i> :	1 chance sur	$4\frac{1}{2}$
" de <i>Rois</i> :	" "	$6\frac{1}{2}$
" de <i>Dames</i> :	" "	13
" de <i>Valets</i> :	" "	300

Cette énorme différence entre la *Dame* et le *Valet* s'explique par la supposition que les cinq joueurs sont entrés. Or pour que les *Valets* gagnent sans un renfort de l'écart, il faut supposer que deux des autres joueurs ont une paire de *Neuf* chacun et les deux autres une paire de *Dix* chacun. Autrement, les *Valets* sont condamnés à la défaite, si les *Dames* sont sorties. Cette supposition des quatre *Dix* et des quatre *Neuf* sortis par deux paires équivalent à porter la chance des *Valets* à zéro, tant elle est irréalisable.

RÈGLES FIXES

1o. Ajoutez à la probabilité naturelle de la chance l'estimation de la supériorité de tous ou de certains de vos adversaires, si l'occasion s'en présente ; car la science ajoute aux probabilités. 2o. Estimez la condition d'esprit dans laquelle se trouve chaque adversaire. L'un peut être découragé par la déveine de la soirée ; vous pouvez l'effrayer facilement par un *bluff* ; ou l'on peut essayer le même raisonnement contre vous. Un autre peut être devenu audacieux et tyrannique par la quantité d'argent qu'il a devant lui. Un troisième qui n'a ni veine, ni déveine prononcées peut être porté à la prudence. Enfin, un quatrième peut jouer follement et contre toutes les notions acceptées. Ces diverses considérations sont des éléments qui changent l'application des probabilités.

Et puis, la loi de la chance change à tout coup selon le nombre des joueurs. En effet, si vous n'avez qu'un seul adversaire, vous jouez à chances égales : disons 1 contre 1. Si vous en avez trois : vous avez 1 chance sur 3. Avec 6, vous avez 1 chance sur 6, etc. ; excepté que vous n'entriez qu'avec de fortes paires quand vos adversaires en acceptent de plus petites ; car, alors, votre prudence améliore les proportions en votre faveur.

La chance change également et à tous coups avec la marche du jeu de cartes autour de la table. Le plus proche voisin gauche du *blind*, c'est-à-dire l'occupant de la plus mauvaise place,

devient au coup suivant le possesseur de la meilleure situation et ne joue plus de la même manière. On peut établir comme suit la valeur respective des places :

Nombre supposé de joueurs.	6
Valeur de chaque jeu exprimée par..	10
Valeur totale des mains.	60

Laquelle valeur se distribue comme suit :

Second après le *blind* 8

Gauche du *blind* 7

Le *blind* 14



Second avant le
donneur 9

Droite du don-
neur 10

Le donneur 12

30. Songez que votre gain n'est jamais dans la même proportion que votre perte, parceque vous pouvez faire une perte *totale* et n'obtenir, quelque soit votre gain, qu'un surplus relatif. Si votre capital est de cent dollars et que vous en perdiez cinquante, vous avez perdu 50 pour 100 ou la moitié de votre capital. Si au contraire, vous avez gagné cinquante dollars, vous n'avez gagné que $33\frac{1}{3}$ pour 100, puisque vous n'avez augmenté votre capital que d'un tiers.

Troisième axiome. — Le gain est toujours limité, tandis que la perte peut être totale ; c'est-à-dire que la perte fait plus de mal à votre capital que le gain ne peut lui faire de bien.

TROISIÈME PARTIE

COMMENT SE GARER CONTRE LES TRICHEURS

10. *Les cartes marquées.*—Les fabricants ont poussé l'art des cartes marquées à un degré extraordinaire d'habileté. Les marques sont dans le dessin du dos. Généralement le signe est dans une fleur, un fruit ou simplement dans une guirlande, un feston ou une ligne en spirale. Supposez, par exemple, qu'il y a dans le dessin un trèfle à trois feuilles : une feuille qui relève, une feuille qui va de côté et une qui tombe. Si celle qui monte est la plus grande des trois, c'est un trèfle ; si la plus forte est celle qui va de côté, c'est un carreau ; si la feuille pendante est plus accentuée, c'est un cœur. Les trois feuilles de même grandeur indiquent un pique.

Inutile de dire que ces fleurs sont presque imperceptibles et qu'on ne peut découvrir ces différences qu'après des heures d'observation, si l'on n'a pas la clef.

Les fabricants malhonnêtes publient un petit livre donnant cette clef. Quelques maisons ont plus de cent dessins différents.

Le rang de chaque carte est indiqué généralement par le degré d'inclinaison d'une petite feuille ou d'une ligne quelconque, tel qu'un courant de vigne, qui est ou droite ou un peu pen-

chée d'un côté ou de l'autre, ou plus inclinée ou dirigée vers le bas, suivant que la carte s'éloigne ou se rapproche de l'as.

Quelquefois, c'est un rond soit double, soit trois quarts ou demi double, soit simple, soit à moitié ou au quart commencé.

RÈGLES A SUIVRE

N. B. *Il va sans dire que ces précautions ne s'appliquent qu'aux rencontres fortuites dans les trains, les bateaux, les hôtels ou les clubs recevant beaucoup d'étrangers, et non aux cercles d'amis, dans lesquels de telles défiances seraient injurieuses et de mauvais goût ; car entre habitués, eut-on des soupçons contre quelqu'un, mieux vaut les tenir cachés que de créer un malaise.*

I. Défiez-vous des dos de cartes à petits dessins embrouillés et confus. Elles doivent contenir un signe.

II. Défiez-vous d'un joueur qui joue avec un lorgnon, lorsqu'il n'en porte pas habituellement. Les dessins sont si petits qu'il a besoin d'un verre grossissant pour les discerner.

III. Défiez-vous d'un joueur qui se plaint qu'il fait toujours trop noir, et qui fait constamment ouvrir les jalousies ou allumer le gaz ; c'est qu'il ne peut distinguer les signes.

IV. Insistez pour que tous les joueurs jettent leur écart sur la table avant que le donneur ne distribue les autres cartes. Car alors, les joueurs, pas même le donneur, ne peuvent savoir quelles sont les cartes qui vont venir.

20. *Cartes biseautées.*—Ce sont des cartes tranchées de telle manière que l'un des bouts est plus large d'une demi-ligne à peu près que l'autre bout. Quand les cartes sont rassemblées pêle-mêle sur la table, il va sans dire qu'il peut y avoir un bout large à côté d'un bout étroit. Mais un expert peut, d'un seul coup, les remettre en position. En effet, la main droite glissant le long des cartes en descendant gardera toutes celles dont le bord d'en bas est plus large, et la main gauche qui glisse en sens inverse en montant gardera toutes celles dont le bord d'en haut est plus large. Il n'y a plus, en réunissant les deux paquets, qu'à faire exécuter un demi-tour à l'un d'eux. Alors la tranche de ces paquets est devenue parfaitement unie. C'est le moment pour l'expert de préparer son coup. Supposez qu'il a trois as à se donner. Il les met en sens inverse du paquet, c'est-à-dire le bout large du côté des bouts étroits. Vous pouvez ensuite mêler et couper les cartes à satiété, il saura toujours les découvrir par le toucher et les sortir du jeu quand il voudra.

RÈGLES A SUIVRE

I. Observez bien si le donneur glisse, en saisissant ses cartes, les doigts le long de la tranche.

II. S'il en sort un paquet de la main droite, faites attention, s'il change ce paquet de bout, en le réunissant à l'autre.

III. Quand vous coupez, si vous faites un demi tour au paquet que vous tenez en le dépo-

sant sur la table, observez si le donneur ne fait pas exécuter le même demi-tour à l'autre paquet.

IV. Ne laissez jamais le donneur, pendant qu'il bat les cartes, tenir les figures vers lui. Il peut, en voyant les cartes, réunir celles qui lui conviennent.

30. *La punaise.*—C'est un morceau de bois grand comme un bouton, armé sur l'une de ses faces d'une pointe au moyen de laquelle on le fixe sous la table. Sur l'autre face il y a une petite fente ou un ressort, dans lequel le tricheur accroche quelques cartes en réserve. Un tricheur habile ne garde qu'une carte et il attend sa chance. Si c'est, par exemple, le huit de carreau, il attend qu'il puisse s'en servir pour faire *flush, straight* ou trois et il met la carte esquivée à la place.

D'autres gardent la carte dans le pli de la jambe, sous le genou ; d'autres dans leurs manches ; d'autres tout simplement sur leur genou.

RÈGLES A SUIVRE

I. Défiez-vous d'un joueur agité, nerveux, qui se sert souvent du crachoir, par exemple, bien qu'il ne fume pas. Tous les mouvements brusques sont autant de feintes pour attirer l'attention ailleurs que sous la table où il opère.

40. *Le miroir.*—Le tricheur mêle à ses jetons un objet réfléchissant. Quelquefois c'est une bague

qui lui sert de miroir. Il y observe les cartes qu'il donne aux autres. Ce truc est extraordinairement important au *stud horse poker*.

RÈGLES A SUIVRE

I. Bien suivre les yeux du donneur pendant l'acte de distribution.

II. Observer s'il n'a pas une bague à chaton brillant.

50. *Sauter la coupe*.—Quand le voisin de droite a coupé, le donneur prend d'abord le paquet qui reste et remet pardessus, dans sa main gauche, le paquet coupé ; mais, à ce moment-là, il fait sauter le paquet de dessous sur le dessus. C'est-à-dire que les cartes sont exactement dans la même position qu'avant d'être coupées. Il est impossible aux spectateurs de s'apercevoir du déplacement.

RÈGLES A SUIVRE

I. Exigez que chaque donneur mêle les deux paquets sur la table, avant de les mettre dans sa main gauche.

60. *Mêler ou donner une à une*.—Un donneur qui fait glisser rapidement les cartes une par une peut suivre, en battant, le jeu qu'il a arrangé d'avance ; et, dans l'écart, s'il les distribue de la même manière, une par une, il peut, ou garder indéfiniment celle de dessus jusqu'à ce que son tour arrive ou se donner des cartes de dessous.

RÈGLES A SUIVRE

I. Insister pour faire distribuer les cartes demandées à l'écart dans un seul paquet de deux, trois, quatre ou cinq ; c'est la règle.

70. *Cartes retenues.* — Un tricheur, en battant, garde constamment deux as sous le paquet, et quand il donne les cartes à couper, les deux as lui restent dans la main gauche. Il les remet naturellement sous le paquet après la coupe. Impossible de découvrir ce manège.

RÈGLES A SUIVRE

I. Se défier d'un donneur qui passe rapidement le paquet de cartes de la table à sa main gauche.

II. Suivre, pendant la coupe, les mouvements et la position de sa main gauche.

80. *Le compère.* — Deux amis peuvent s'entendre pour se relancer. C'est le mode le plus perfide. L'un d'eux relance ; le second sur lance et le troisième renchérit. Neuf fois sur dix, les autres joueurs passent et, quelque soit celui qui emporte, il est entendu qu'ils se divisent les profits après la soirée.

RÈGLES A SUIVRE

I. Observer si ce sont toujours les mêmes joueurs qui sont aux prises.

II. Observer si, après tant de relances, il y avait dans l'une ou l'autre main, une force qui justifiait ce jeu.

9. *Six cartes.* — Le donneur se donne six cartes, c'est-à-dire qu'il augmente ses chances de 20 p. 100. S'il entre, il trouve le moyen de jeter sa carte extra avec le restant de son écart, sans que la chose paraisse.

RÈGLES A SUIVRE

I. Il n'y a qu'un remède, observer le donneur de près.

10. *Oublier de mettre.* — Ce dernier système ne s'adresse pas aux distraits, qui sont de bonne foi, quoique fort désagréables au jeu ; mais aux faiseurs. Ils ne mettent jamais leur *Jack-Pot* et prétendent toujours avoir mis. Ils ont l'habitude de parler avant leur tour, de sorte qu'aussitôt que leur voisin de droite est entré au jeu, ils s'empressent de dire : " Je ne savais pas que vous y étiez ; je reprends mon argent ". Et ils prennent ce qu'ils n'avaient pas mis.

RÈGLES A SUIVRE

I. C'est pour cela que l'amende établie contre ceux qui parlent avant leur tour est excellente.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Certains joueurs ont le sens du toucher si développé, qu'ils peuvent, en donnant, découvrir quelle est la carte de dessous et se la donner ensuite dans l'écart, si elle fait leur affaire. Il faut donc observer si un donneur ne prend pas les cartes de dessous.

Si vous le surprenez, il est assez difficile de le dénoncer ; car il niera, et sa parole vaudra la vôtre. Vous n'avez qu'à ne jamais jouer à sa table, ou, dans tous les cas, de ne jamais entrer sur sa donne.

La seconde précaution, c'est de ne jamais laisser le donneur regarder dans les cartes, soit en les ramassant, soit en les battant.

Si l'on observe rigoureusement toutes ces règles, en tous temps et en tous lieux, dans les clubs, non pas parcequ'il y a des raisons de se méfier, mais parceque c'est la loi, ces précautions ne peuvent porter atteinte à l'honnêteté de personne.

QUATRIÈME PARTIE

TERMES TECHNIQUES USITÉS

Accorder.—Mettre à la poule le montant qu'un autre joueur a parié.

Age (le doyen).—Le dernier à parler, c'est-à-dire celui qui a mis le *blind*.

All blue (terme d'argot).—Cinq cartes de la même couleur, c'est-à-dire *flush*.

Appeler (call).—Quand le dernier joueur ne relance pas, mais voit juste la mise de ses adversaires, qui doivent alors déclarer leur jeu au mot : "*J'appelle.*"

Blaze.—Combinaison de cinq cartes marquantes (as, rois, dames, valets). Peu employé au Canada et destiné à disparaître, malgré qu'il jette un grand élément d'incertitude dans le jeu.

Blind ou *Aveugle (Anté).*—Mise faite avant la donne par le joueur premier en cartes. Cette mise est doublée par les joueurs suivants qui veulent participer à la partie.

Blind.—Nom donné par extension au joueur premier en cartes qui a misé à la poule.

Bluff.—Action de relancer les adversaires. On se sert généralement du mot *bluff* pour indiquer une relance faite par un joueur n'ayant pas une *main* très forte, dans le but d'effrayer ses adversaires.

Bluff.—Nom donné par extension au jeu de poker.

Bobber (*Faire l'hypocrite*).—Garder pour l'écart une carte avec une paire.

Bobtail flush ou *flush écourtée*.—Quatre cartes d'une couleur.

Boomerang.—Pratique de convention. Quand il sort un jeu de quatre, on fait successivement autant de *Jack Pots* qu'il y a de joueurs, et, au lieu de passer la main, chaque joueur continue à mêler et à donner les cartes, tant que le *Pot* n'est pas ouvert.

Buck (*Du mot : manche de couteau, corne*).—Improprement appelé *Shy*. Objet qu'on mêle aux jetons, un canif par exemple. Quand la donne arrive à celui qui l'a gagné sur la table dans un coup précédent, on fait un *Jack Pot*.

Cagnotte.—Quand on joue dans une place publique, on soustrait de la poule un montant fixé d'avance chaque fois, qu'il sort un jeu également déterminé d'avance ou à un tour de *jack-pot*. Le total de ces contributions forcées est pour défrayer les dépenses générales.

Carrer (se carrer, c'est-à-dire : *straddle, overblind*).—Miser une somme double de celle du *blind* avant que les cartes ne soient données. On peut également se *contre-carrer* en doublant la carre précédente si le double de cette dernière *contrecarre* ne dépasse pas la limite.

Chacun brasse son pot.—Généralement, pour finir la séance, on décide que ce sera *jack-pot* à tout coup. Tant que le pot n'est pas ouvert, c'est

le même joueur qui donne à tous les tours. Lorsque tous les joueurs ont eu leur tour, la séance est finie.

Chips (Fiches).—Jetons ayant chacun une valeur en argent convenue d'avance.

Côte. Monter une côte.—On dit cela d'un joueur qui, ayant un jeu supérieur, a, cependant, peur d'une relance et sort de la partie.

Couvrir. — Accorder.—Mettre à la poule une somme égale à celle mise par le joueur précédent.

Deck — Le dessus du paquet de cartes.

Enjeu de table (Table stake). — Montant que chaque joueur doit acheter du banquier en entrant au jeu.

Entrer.—Se qualifier au jeu, en mettant la première mise.

Diviser.—Quand il ne reste au jeu que deux parieurs avec des mains incertaines. Ils décident de diviser avant d'abattre.

Donne.—Le tour pour un joueur de donner les cartes.

Ecart, écarter.—Jeter d'une à cinq cartes pour en avoir d'autres.

Fiche (Mot venant de la forme des anciens jetons qui étaient des poissons d'ivoire) Fish.—Jetons.

Flat.—Quand le *blind* déclare d'avance qu'il y ira quand même. Par exemple, si le jeu est limité à une piastre, il pourrait ne mettre comme *blind* que 50 centins. Mais s'il met une piastre, les joueurs sont obligés de mettre également une piastre, mais le *blind* ne peut pas sortir du jeu, en retirant un écu.

Flush.—Cinq cartes de même couleur.

Foul hand (main défectueuse).—Une main de plus ou moins de cinq cartes tenue par un joueur.

Freeze (Gelé, mis hors du jeu par épuisement).
—Celui qui a perdu jusqu'au dernier sou de sa mise.

Freeze out — Le nom de ce jeu particulier.

Full hand.—Trois cartes de même valeur et une paire.

Guetter.—Quand un joueur qui a un très fort jeu ouvre les paris d'un montant minime, dans l'espoir de voir un autre joueur relancer, pour lui infliger ensuite une seconde relance. C'est un terme de mépris.

Jack-pot.—Modification introduite dans le jeu de *poker* et dont l'explication se trouve ailleurs.

Kiltaire.—Terme dérisoire, lorsqu'il se trouve dans une main cinq cartes, sautant du deux au neuf, avec un sept entre. La superstition du joueur attribue à cette main une certaine chance lorsqu'il ne prend pas de cartes à l'écart pour simuler un fort jeu, c'est-à-dire tenter un *bluff*. Elle n'a par elle-même aucune valeur.

Kitty.—La cagnotte. Voir ci-dessus.

Limite.—Condition établie au début de la partie pour limiter le montant de chaque pari ou relance.

Main.—Les cinq cartes données à chaque joueur. La combinaison contenue dans ces cinq cartes.

Mieux ou plus : Raise (aller mieux ou plus).—Relancer le joueur suivant en misant une somme supérieure à celle du joueur précédent.

Ouvrir un jack-pot.—Demander à jouer une poule de *jack-pot* dans de certaines conditions indiquées plus loin.

Paire.—Deux cartes de même valeur.

Paire de Van Horne.—Tirer sur un as et un roi, en guise de paire.

Parler.—Annoncer si l'on entre ou si l'on passe, et jeter ses cartes ou couvrir le pari.

Passer.—Renoncer à la partie engagée.

Passer parole.—Passer sans déposer ses cartes et attendre que son tour revienne pour demander à jouer si on le juge à propos ; pour les *Jack-pots* seulement.

Pat hand (main faite).—Main de première donne pouvant être jouée sans faire d'écart telle qu'une *flush*.

Pot naturel.—Quand c'est un tour de *jack pot* sans l'usage du *buck* ou couteau.

Poule (Pool).—Tout ce qu'il y a d'argent parié sur un coup.

Quatre.—Quatre cartes de même valeur.

Relancer.—Couvrir la mise ou le pari du joueur précédent et l'augmenter d'une somme quelconque dans la limite convenue.

Remplir.—Recevoir la carte ou les cartes qui complètent *straight*, *flush* ou *full*.

Royal flush.—Même chose que *straight flush*. Il n'est pas nécessaire que ce soit la *flush* de l'as au dix. Toute *straight flush* s'appelle royale.

Skinner.—Lire sa main sans ouvrir son jeu mais en regardant seulement au signe qui est la marge de chaque carte.

Shy : celui qui n'a pas mis sur la table tout le montant dû.

Shuffle (mêler). — S'applique surtout à la manière rapide de mêler par le coin des cartes qu'on emboîte les unes dans les autres.

Skip (*Le sauteux*). — *Straight* alternante, par exemple trois, cinq, sept, neuf, valet. Dans certains cercles, ce jeu bat deux paires.

Do. — Quelquefois la table décide qu'au lieu de faire déposer la mise du *Jack-pot* par chaque joueur, quand on joue *Pot à tous coups*, le donneur met pour tout le monde. Dans ce cas le suivant et tous les autres peuvent commuer leur obligation de mêler au tour suivant en mettant immédiatement le même montant sur la table.

Split straight. — *Straight* dans le milieu. — Quand ce n'est pas aux deux bouts qu'il manque une carte ; mais que le vide à combler existe entre une des quatre cartes en main.

Stack (*Pile*). — La quantité de jetons d'une certaine couleur pilés et comptés pour représenter une certaine somme.

Straight. — Séquence.

Straight ronde. — C'est à-dire deux, roi, as, deux, trois. Passe après les *straights* régulières, quand la table décide qu'elle compte.

Squeezeur. — Jeu de cartes portant au coin gauche du haut un chiffre indiquant la couleur et la valeur de la carte.

Table stake. — La quantité et la valeur des jetons à être achetés par les joueurs.

Tiger. — La plus faible combinaison possible, savoir : deux, trois, quatre, cinq et sept. Si elle compte, elle vaut entre *straight* et *flush*.

Tirage. — *Draw.* — Les cartes reçues dans l'écart.

Tirer. — Recevoir les cartes qui remplacent son écart.

Trois. — Trois cartes de même valeur.

Voir. — Mettre à la poule une somme double du blind ou de la carre pour avoir le droit d'entrer dans la partie ; couvrir le pari du joueur précédent sans y rien ajouter. Lorsque tous les joueurs *voient* celui qui a ouvert les paris, les jeux sont abattus pour la comparaison des *main*s.

CINQUIEME PARTIE

REGLES GENERALES

MARCHE DU JEU

LA LIMITE

La question la plus importante au commencement d'une partie de poker, est l'établissement de la limite, car le *poker* illimité est tombé en désuétude.

Il y a deux limites : celle de l'*Ante* ou *blind* et celle du pari.

On abuse, en Canada, de l'*Ante*, qui est toujours trop élevé. Il est ridicule de mettre trente sous de *blind* quand la limite du pari est de cinquante sous.

L'*Ante* ne devrait être que dix pour cent du pari. Ainsi, si la limite est d'un dollar, l'*Ante* ne devrait être que de dix sous ; pour deux dollars, vingt-cinq sous ; pour cinq dollars, cinquante sous, etc.

La table doit ensuite fixer la limite des paris, afin que chacun puisse calculer ses risques et les moyens qu'il a d'y faire face.

La probabilité des pertes, en cas de déveine, est ;

A 5 et 25 sous	- - -	\$ 5. 00
25 cts. et \$1.	- -	15. 00
50 cts. et \$2.	- - -	75. 00
\$1.00 et \$5.	- - -	250. 00

Toute limite au-dessus de cinq dollars devrait être interdite.

La pratique ordinaire ne devrait jamais dépasser un dollar ou encore mieux cinquante sous.

Quant aux jeux de salon, dix sous est la limite raisonnable.

L'ENJEU ET LA BANQUE

Selon la limite des paris, on fixe la limite de l'enjeu, c'est-à-dire le montant de jetons que chaque joueur doit acheter.

1o. A moins de conventions spéciales, conventions qui sont loin d'être désirables, chaque joueur doit payer comptant.

Un joueur peut bien donner son bon ou son chèque au banquier ; mais celui-ci sera obligé de régler en argent à la fin de la partie.

2o. Ces bons ou chèques ne doivent pas circuler sur la table.

3o. Dans les parties où l'on permet d'emprunter, celui qui emprunte d'un voisin pour relancer est obligé d'emprunter pour accorder. Il ne peut pas devoir à la poule.

4o. *Table Stake.* — On pourrait adopter avec avantage la pratique américaine, qui, non seulement impose le paiement uniforme du premier enjeu, mais qui ne permet l'acquisition d'un se-

cond enjeu que du consentement unanime de la table. En sorte que lorsqu'un joueur s'est rendu désagréable, on peut, s'il s'est épuisé, le faire retirer par la simple force des choses. Cette méthode n'est pas le *Freeze out*, parce qu'elle est toujours subordonnée à un pari limité, et que, dans le cours ordinaire du jeu, un joueur peut acquérir autant d'enjeux qu'il voudra. Elle est un élément d'harmonie et de paix, parcequ'elle supprime les emprunts qui sont toujours une cause de querelles. Les bons joueurs n'aiment pas à prêter et prétendent même que leur veine en souffre.

Cette méthode a donc des règles fixes qui se résument ainsi.

I. Chaque joueur doit payer le même montant.

II. Il ne peut emprunter de personne.

III. Il ne peut renouveler son enjeu que du consentement unanime de la table.

IV. Il ne peut se retirer de la table avec une partie de son enjeu avant l'heure fixée d'avance pour la liquidation ou la rupture de la séance. Tout ce qu'il peut faire, c'est de mettre à sa place un autre joueur agréé par la table.

V. Il ne peut pas être exclus d'un pari, n'aurait-il qu'un jeton devant lui.

VI. Il ne peut pas entrer dans le jeu à crédit.

La règle 50 tient du *Freeze-out*, en ce sens que le joueur ruiné, pourvu qu'il ait un jeton devant lui, peut entrer dans le jeu, sans être obligé de mettre d'avantage ou d'acheter un autre enjeu. Seulement, en cas de gain, il n'a pas droit à

toute la poule. Il constate ce qu'il y a sur la table au moment de son épuisement, et les autres peuvent continuer à parier entr'eux, pourvu qu'ils ne mêlent pas ce nouveau montant à la poule primitive. Si le joueur ruiné a le plus fort jeu, il emporte ce qu'il y avait de jetons quand il a déclaré faillite, et le suivant en force prend la balance.

DÉBUT DE LA PARTIE

50. Lorsque les joueurs sont tous attablés, on tire la donne. A cet effet, n'importe lequel des joueurs bat les cartes, les fait couper par celui placé à sa droite et en distribue une à chaque joueur, à tour de rôle, en commençant par la gauche.

60. Le joueur qui aura reçu la carte la plus haute ou une carte convenue d'avance, généralement c'est le valet, aura la première donne.

70. Quand on procède par les hautes cartes, si deux ou plusieurs hautes se rencontrent, le donneur distribue une nouvelle carte à chacun des joueurs se trouvant dans ce cas.

80. Pour le tirage de la donne, l'as est considéré comme la carte la plus haute. (Décision du *New York Clipper* 23 Décembre 1893.)

DU BATTAGE OU MÊLAGE DES CARTES

90. Chaque joueur a le droit de battre les cartes, mais le donneur a toujours le droit de les battre en dernier lieu.

100. Les cartes doivent toujours être battues

en vue de tous les joueurs ; pour aucun prétexte, elles ne peuvent être battues sous la table..

110. Le joueur qui bat les cartes doit avoir bien soin qu'aucune carte ne soit vue à découvert ; et il ne doit pas tourner le paquet de son côté.

DE LA COUPE

120. Le joueur à la droite du donneur est obligé de couper les cartes ; il doit en couper quatre au moins ou en laisser quatre au moins sur le tapis.

130. Si une carte est vue en coupant ou en remplaçant les deux paquets l'un sur l'autre, ou encore s'il y a la moindre confusion dans le placement de ces paquets, les cartes sont rebattues et coupées à nouveau par les mêmes joueurs.

140. Le coupeur ne peut que diviser le jeu de cartes en deux tas, c'est-à-dire qu'il n'a droit qu'à une seule coupe.

150. Le coupeur est obligé de mettre immédiatement le paquet qui reste sur le paquet coupé.

160. Une fois les cartes coupées, le donneur doit plus les battre.

DE LA DONNE

170. Chaque joueur reçoit cinq cartes qui lui sont données une à une, à tour de rôle, commençant par la gauche.

180. Le donneur doit avoir soin de n'en montrer aucune à découvert.

190. S'il se trouve dans le paquet une carte

ournée, n'importe quel joueur peut ordonner une nouvelle donne.

20o. Si durant la distribution une carte est tournée par le donneur, celui à qui est destinée la carte exposée est obligé de l'accepter, parce que dans ce cas, c'est une affaire imprévue, tandis que dans l'autre, la carte retournée pourrait servir d'indicateur au donneur.

21o. Mais si deux cartes sont retournées par hasard durant la même donne, les cartes sont forcément rebattues par le même joueur et la donne recommence.

22o. Le donneur pourra être mis à l'amende d'un ou plusieurs jetons dans les circonstances suivantes :

I. S'il commence à donner sans avoir préalablement fait couper les cartes ;

II. S'il rebat les cartes après les avoir fait couper ;

III. S'il donne sans ordre, c'est-à-dire s'il saute un joueur, donne plus d'une carte à la fois, ou enfin s'il en donne trop ou trop peu à l'un des joueurs, et que celui-ci réclame avant d'avoir vu son jeu ;

IV. S'il découvre plus qu'une carte en donnant.

N.B. Dans toutes ces circonstances, les cartes sont rebattues, recoupées, et la donne recommence par le même. (*Clipper*, 16 Déc. 1893. Voir page 118.) L'amende est versée à la poule, qu'elle augmente d'une unité sans affecter en rien la marche régulière des mises ou des relances ; le joueur mis à l'amende, lorsque son tour de parler

arrive, est nécessairement obligé de miser comme les autres.

23o. Si un joueur a reçu trop ou trop peu de cartes et qu'il regarde son jeu avant de signaler l'erreur, il n'a pas le droit d'entrer dans la partie, et sa mise, s'il y a lieu, reste acquise à la poule. (*New York Clipper*, 30 Décembre 1893. Voir page 119.)

24o. Cette règle s'applique au cas, où, après avoir commencé à prendre ses cartes une à une, il déclare un jeu incomplet avant d'avoir vu le restant (Voir *Spirit of the Times*, 20 Juillet 1885, cité plus loin, page 85.)

25o. Mais si tous les joueurs ont 4 ou 6 cartes, quand même ils auraient regardé leurs cartes, il faut faire redonner par le même.

26o. La même chose, si l'un des joueurs constate, avant de regarder son jeu, qu'il n'a pas le nombre de cartes voulues. (Voir *Spirit of the Times*, 31 Oct. 1885, p. 85; *Clipper*, 30 Décembre 1893, page 119.)

27o. La donne se continue par la gauche. Si un joueur donne hors de son tour, on peut l'arrêter à tout moment avant que la donne ne soit accomplie, c'est-à-dire avant que tous les joueurs n'aient leur cinq cartes. S'il n'est pas arrêté, la donne est considérée comme valable, et elle passe ensuite au joueur placé à la gauche de celui qui a donné hors de son tour, c'est-à-dire que le joueur qui s'est laissé prendre son tour de donner le perd. (Voir *Spirit of the Times*, 2. Mai et 3 Nov. 1885, p. 86.)

28o. Quand un joueur laisse la salle, on ne lui donne pas de cartes. S'il était présent lorsque l'on a commencé à lui en donner ou que la table l'a laissé servir en son absence, il a droit de parler à son tour; et il faut attendre son retour. (Voir *Spirit of the Times*, 6 Fév. 1885, p. 88)

DU BLIND ET OVERBLIND

29o. Avant de procéder à la donne, celui des joueurs qui se trouve à la gauche du donneur, c'est-à-dire le joueur premier en cartes ou *blind*, met à la poule un ou plusieurs jetons; cette mise qui forme le *blind* ou aveugle, ne peut, en aucun cas, dépasser la moitié de la limite convenue.

N.B. La mise peut quelquefois exiger plus que le double. Par exemple, dans les parties où l'on joue deux sous d'entrée et cinq sous de limite, le *blinder* a le droit de dire: deux appellent cinq (*two call five*). (*Clipper*, 25 Mars 1893. Voir page 120.)

30o. Il est plus régulier de mettre le *blind* avant ou, au moins, pendant la distribution des cartes; cependant, le joueur à qui c'est le tour peut mettre le *blind* en tous temps avant d'avoir vu ses cartes.

DE LA CARRE

31o. Avant d'avoir vu ses cartes, le joueur placé à la gauche du *blind* peut se *carrer*, c'est-à-dire mettre à la poule le double de la mise du *blind*, si sa carre ne dépasse pas la moitié de la

limite fixée ; et l'on ne peut jamais surélever la mise de plus que du double.

32o. Le joueur suivant peut alors se *contre-carrer* en doublant la mise de son voisin de droite, et ainsi de suite, pourvu toujours que la mise n'excède pas la moitié de la limite convenue.

Chaque *contre-carre* successive double l'entrée.

33o. La *carre* ne donne pas au joueur tous les avantages du *blind* ; elle ne lui confère que le droit de parler le dernier avant l'écart.

34o. Après l'écart, c'est le joueur à la gauche du *blind*, engagé dans la partie, qui doit ouvrir les paris s'il veut rester dans la partie, même dans le cas où le *blind* se serait retiré.

En d'autres termes, l'*overblind*, contrairement à l'usage suivi généralement en Canada, doit parler le premier après l'écart des cartes. C'est dans Hoyle, et toutes les décisions de sport. (Voir *Spirit of the Times*, 10 Mai 1884 10 Janvier et 24 Janvier 1885, p. 88, et *New York Clipper*, 23 Février, 16 Septembre et 28 Octobre 1893. Voir page 120.)

35o. Si le voisin de gauche du *blinder* ne *straddle* pas, aucun autre joueur ne peut le faire.

DES EN RÉES

36o. Les cartes étant données, les joueurs regardent leur jeu et chacun d'eux à son tour, en commençant par celui qui se trouve placé à la gauche du *blind*, décide s'il veut, oui ou non, entrer dans la partie. — N. B. Le *blind* a toujours le droit

de parler le premier, s'il le désire. Il n'est jamais censé avoir passé.

37o. Pour entrer dans la partie, chaque joueur met à la poule un nombre de jetons double de la valeur du *blind*, à l'exception, toutefois, de celui qui a misé le *blind*, qui n'a qu'à ajouter une mise simple, afin que son enjeu soit égal à celui des autres joueurs.

38o. Si l'on ne joue pas le pot et que tous les autres joueurs passent, le *blind* reprend la mise.

39o. Tout joueur qui juge à propos de ne pas entrer dans la partie, après avoir dit : *Je passe*, dépose ses cartes, sans les découvrir, devant le joueur qui devra procéder à la donne suivante.

40o. Tout joueur, à son tour de parole et après avoir couvert le *blind*, a le droit de relancer, c'est-à-dire d'augmenter la mise d'un certain nombre de jetons ne dépassant pas la limite convenue ; le joueur suivant, après avoir couvert le *blind* et la relance précédente, peut relancer à son tour dans la même limite, et ainsi de suite. Si le *blind*, qui parle le dernier, juge à propos de relancer, le joueur suivant a le droit de parler de nouveau. Il peut ou passer, ou couvrir simplement la relance, ou relancer de nouveau, et ainsi de suite pour les autres.

41o. Le premier à parler à la gauche du *blind* peut augmenter la mise immédiatement. Celui qui est *blind* peut, quand son tour vient, relancer.

42o. Tout joueur qui a relancé oblige par cela même les joueurs suivants à couvrir la relance ou à passer en abandonnant leurs mises précédentes, qui restent acquises à la poule.

43o. Tout joueur ne peut parler qu'à son tour. En sorte que celui qui a parié prématurément peut retirer son argent, si son voisin entre en relance.

Tout joueur qui a dit : *Je passe*, peut, néanmoins, entrer après cette déclaration, si son voisin de gauche n'a pas encore parlé. (Voir *Spirit of the Times*, 3 Mai 1884, 2 Déc. 1885 et 15 Avril 1886, p. 88.)

Un joueur qui parle avant son tour doit être mis à l'amende. (Voir *Spirit of the Times*, 3 Jan. 1885, p. 88.)

DE L'ÉCART ET DU TIRAGE

44. Après la donne, chacun des joueurs qui désire rester dans la partie a le droit d'écarter autant de cartes qu'il juge convenable de sa main, et même sa main entière, et d'en demander au donneur un nombre égal. Ces cartes, prises sur le sommet du talon, sont données, à tour de rôle, à chacun des joueurs, à commencer par le joueur premier en cartes et en finissant par le donneur, qui fait son écart le dernier. Il est défendu de rebattre les cartes de l'écart. (Voir *Spirit of the Times*, 7 Nov. 1885, p. 91 ; *Clipper*, 4 Mars 1893, p. 120.)

45o. Tout joueur qui demande des cartes doit écarter à son tour, mais avant que l'on ne commence à distribuer les cartes, le nombre des cartes qu'il veut remplacer et les mettre, sans les découvrir, devant le donneur qui doit les recueillir avec soin et dans l'ordre qu'on les lui envoie,

C'est bien à tort que cette pratique n'est pas toujours suivie en Canada ; où le joueur attend qu'on lui offre des cartes pour jeter les siennes. La méthode recommandée ici enlève toute possibilité pour un joueur malhonnête de voir les cartes à venir et de changer son écart en conséquence ou d'observer des cartes qui pourraient être marquées.

Tous les joueurs doivent donc avoir terminé leur écart, et leurs cartes doivent être entassées devant le donneur avant que les cartes supplémentaires ne soient distribuées. (Voir décision du *Spirit of the Times* du 13 Septembre 1884, p. 91, et *Clipper* du 1er Avril 1893, p. 120.)

460. Nul joueur n'a le droit de changer son écart après que son voisin de gauche a annoncé le sien. (Voir *Spirit of the Times*, 14 Février 1885, p. 91.)

470. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur écart, le donneur, s'il est entré dans la partie, écarte à son tour avant de commencer la distribution et prend également à son tour le nombre de cartes qu'il lui faut.

480. Si, après la donne faite régulièrement, les cartes de l'écart sont distribuées par erreur par le blind, et non par le donneur, et que personne ne s'en aperçoit, l'écart est valide.

490. Si on le constate avant que personne n'ait relevé ses cartes, on remet les cartes déjà données dans le talon, dans l'ordre où elles étaient. Mais si le *blind* n'est pas entré et que, par conséquent, l'ordre des cartes données n'est

pas changé, il vaut mieux convenir que cette distribution est régulière.

50o. Si un seul joueur a vu ses cartes, l'écart reste bon. (Voir *Spirit of the Times*, 2 Mai 1885 p. 86.)

51o. Tout joueur ayant demandé un certain nombre de cartes est forcé de les prendre, à moins qu'il ait pu changer son ordre avant que son voisin de gauche n'ait parlé. Mais si ses cartes sont jetées, il n'y a pas de remède. (*Clipper*, 20 Mai et 17 Juin 1893, page 121.) Le donneur doit exiger que l'écart soit fait franchement avant de donner de nouvelles cartes.

52o. Si le donneur se donne à lui-même quelques cartes, il ne peut plus les remettre dans le talon. (Voir *Spirit of the Times*, 6 Sept. 1884 ; 17 Janvier 1885 ; 21 Mars 1885, page 92.)

N.B. — *Le fait qu'un joueur a vu le donneur ne pas prendre toutes les cartes qu'il s'est données et n'a pas protesté n'implique pas que son silence a régularisé cette infraction aux règles. S'il prouve son avancé, il met le donneur hors du jeu.* (Voir *Spirit of the Times*, 14 Fév. 1885, p. 93.)

53o. Avant de relever sa main ou même avant l'ouverture des paris, tout joueur peut demander au donneur combien il a écarté de ses cartes. Celui-ci est tenu de répondre exactement, mais pas après que les paris sont engagés. Aucun des autres joueurs n'est tenu, en aucun temps, de répondre à une question semblable, si toutefois elle lui était adressée. (*La règle qu'on peut avant l'engagement des paris demander au donneur com-*

bien un tel a pris de cartes n'est pas en force aux Etats-Unis, quoique les derniers auteurs conseillent d'adopter cet usage.) (Voir *Spirit of the Times*, 12 Juil., 26 Août 1884, 19 Nov. 1885, p. 93 ; le *Clipper* du 11 Février, 4 et 17 Mars, et 11 Juin 1893, page 121.)

54o. S'il arrive, après les écarts, que le donneur distribue des cartes en trop ou en moins à l'un des joueurs, celui-ci doit déclarer l'erreur avant de relever les cartes. S'il y a des cartes en plus, celles-ci sont reprises et remises sur le talon ; s'il y en a en moins, elles seront complétées avec des cartes prises sur le dessus du talon, pourvu que le donneur n'ait pas encore procédé à servir le voisin de gauche ou, s'il a procédé, que le voisin de gauche n'ait pas levé cet écart.

55o. Si le joueur ne réclame pas avant d'avoir vu son jeu, il est mis hors de la partie et perd sa mise. (Voir *Spirit of the Times*, 9 Août 1884, p. 94)

56o. Si, en donnant les cartes de l'écart, le donneur donne à l'un des joueurs plus de cartes que celui-ci n'en avait demandées et qu'il le constate avant d'avoir relevé ses cartes, bien que le suivant ait reçu à son tour et vu ses cartes, on met la carte de trop dans le talon. (Voir *Spirit of the Times*, 29 Août 1885, p. 96.)

57o. Il est défendu de reprendre sur la table une carte jetée de son jeu pour l'écart.

58o. Durant l'écart, si une carte est retournée dans le paquet ou si le donneur en découvre une, celle-ci est brûlée et remplacée immédiatement

par une autre. Ici, dans plusieurs clubs, la donne continue aux joueurs suivants et quand tous les joueurs ont été servis, le donneur donne la première carte du talon à celui dont la carte avait été retournée. C'est une loi nouvelle contraire à l'ancienne pratique et aux décisions du *Spirit of the Times* qui veut que la carte montrée soit remplacée immédiatement. (Voir *Spirit of the Times* du 1er Sept. 1883 ; 2 Fév., 10 Mai, 26 Août, 6 Sept. 1884 ; 3 Janv., 4 Mars, 22 Août, 10 Oct. 1885, page 96. Voir page 122, nombreuses décisions du *Clipper*.)

59o. Le donneur ne se donne jamais la dernière carte ; mais il doit la donner aux autres. (Voir *Spirit of the Times*, 12 Sept. 1885, p. 100.)

60o. Quand, avec sept ou huit joueurs, le talon n'est pas suffisant pour servir tous les joueurs, le donneur recueille tout ce qu'il a de cartes jetées sur la table, les rebat, fait couper et continue la distribution.

Dans ce cas, le joueur qui attend des cartes du talon doit mêler ses cartes de rebut à ce nouveau paquet ; malgré qu'on suive la pratique contraire à Montréal. (Voir *Spirit of the Times*, 12 Juillet 1884, 6 et 12 Sept. 1885, p. 99.)

61o. Si le donneur donne les cartes assez gauchement pour que le joueur puisse voir la carte qu'il va recevoir, ce joueur n'a pas le droit de la refuser. (Voir *Spirit of the Times*, 21 Mars 1885, p. 100.)

DES PARIS, DE LA RELANCE ET DE L'ABATTAGE

620. Après l'écart, le joueur premier en cartes a le droit de parler en dernier; c'est donc celui qui se trouve à sa gauche, qu'il soit *overblind* ou non, qui doit ouvrir les paris; si celui-ci passe, c'est le joueur suivant qui le remplace, et ainsi de suite. Le privilège ci-dessus ne peut jamais être transféré. (*En Canada, celui qui est overblind a généralement le droit de parler le dernier après l'écart; mais c'est irrégulier*). (Voir décision du *Spirit of the Times*, 24 Janvier 1885, p. 88. Voir plus haut, page 52, et plus bas, le *Clipper*, page 120)

630. Il est toutefois fait exception à cette règle dans le cas où un *jack-pot* est formé. Le premier en cartes ne misant pas de *blind* ne possède aucun privilège, et c'est le joueur qui ouvre le *jack-pot* qui ouvre également les paris.

640. Le joueur premier à parler peut passer ou rester dans la partie. Dans le premier cas, il abandonne sa mise qui reste acquise à la poule; dans le second, il doit ouvrir les paris en mettant un jeton au moins à la poule.

650. Tout joueur peut dans un *jack-pot* passer parole, c'est-à-dire passer en gardant ses cartes à la main et attendre que son tour revienne si le *pot* est ouvert, pour se prononcer définitivement.

N.B. Il n'a pas le droit de jeter son jeu avant ce second tour. (*Spirit of the Times*, 18 Mars 1894)

660. Lorsqu'un joueur parlant à son tour fait

un pari ou relance d'une somme n'excédant pas la limite de la partie, le joueur suivant est forcé ou de demander à le *voir*, ou de le relancer à son tour ou de renoncer à la partie.

67o. Tout joueur qui fait ou voit un pari est obligé d'en verser le montant à la poule. A moins qu'on ne joue sous la règle du *Table Stake*.

68o. Les relances successives continuent jusqu'à ce que tous les joueurs, consultés chacun à son tour, aient refusé de relancer à nouveau ou de couvrir la dernière relance. Dans ce cas, la poule entière appartient à celui devant lequel tous les autres joueurs ont reculé.

69o. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs couvrent le pari plus élevé et demandent à abattre, chacun des joueurs ayant misé est tenu d'abattre tout son jeu, et celui qui tient la meilleure *main* gagne la poule.

70o. Si un parieur, après tous les paris, jette son jeu en constatant que l'autre en a un plus fort, la table a le droit d'exiger qu'il le montre. Le gagnant est obligé de montrer tout son jeu, et non seulement la portion de la main qui est suffisante pour battre ses adversaires. (Voir *Spirit of the Times*, 23 Août 1884 et 23 Mai 1885, page 101, et le *Clipper*, 25 Février, 24 Juin, 26 Août et 30 Décembre 1893, page 123.)

71o. Lorsqu'un joueur parie ou relance sans qu'aucun autre joueur ne demande à le *voir*, il gagne la poule et il n'est pas tenu de montrer son jeu.

72o. Lorsqu'on a demandé à abattre, si un des

joueurs se trompe dans la dénomination de sa main, il ne perd pas la poule par ce motif, à moins qu'il n'ait dit : " Emportez ". Toutefois, il est de mauvais goût d'annoncer un autre jeu que celui qu'on a. Quelquefois un adversaire d'une bonne foi jette son jeu avant le temps et quoiqu'il batte vos cartes véritables, mais faussement annoncées, il n'est plus capable de relever les siennes.

Ce sont les cartes qui font foi de tout. Les mensonges ou les vantardises ne tirent pas à conséquence. (Voir *Spirit of the Times*, 13 Sept. 1884, 3 Jan. 1885, 31 Jan. 1886, p. 102.)

N.B. Mais, quand un joueur a dit à son adversaire : " Emportez ", il ne peut plus revenir sur sa décision quand même il prouverait qu'il a le jeu le plus fort. (Le *Clipper* du 23 Septembre 1893, page 124.)

732. Aucun joueur n'a le droit d'enlever la poule, quand même sa main serait plus forte que les jeux annoncés, avant d'avoir vu les mains des autres joueurs étalées, ne fut-ce que pour voir s'il n'y a pas deux cartes semblables dans un jeu ; car alors le coup serait nul, attendu qu'on a joué avec un jeu imparfait. (Voir règle 83.)

740. Lorsqu'un joueur a passé et jeté ses cartes, il ne peut pas les reprendre, et, dans aucune circonstance, il ne peut participer à la partie en cours, quand même il déclarerait s'être trompé ou qu'il serait constaté, après son refus, que son adversaire a six cartes. (Voir *Spirit of the Times*, p. 103.)

N.B. Si un joueur est relancé et qu'il étale son

jeu sans déclarer qu'il passe, celui qui a relancé doit demander s'il passe ou non ; car l'autre peut parier avec son jeu exposé. (*Spirit of the Times*, 17 Mars 1894, page 118)

75o. S'il annonce qu'il passe, mais garde ses cartes, il peut entrer dans la partie, si son voisin n'a pas parlé. (Voir *Spirit of the Times*, 3 Mai 1884, 2 Déc. 1885 et 5 Avril 1886, p 88)

76o. Quand il a passé, il ne peut pas jouer avec le jeu d'un autre ou en société avec un autre. (Voir *Spirit of the Times*, 23 Jan. 1886, p. 106.)

77o. Lorsqu'un joueur parie avec PLUS ou MOINS de cinq cartes dans sa main, il perd tout droit à la poule, si on le constate durant la partie, quand même il aurait quatre as avec seulement quatre cartes. Si le dernier qui a relancé reste seul mais découvre six cartes à l'abattage, l'enjeu passe au plus fort des autres qui ont gardé leurs cartes. (Voir *Spirit of the Times*, 15 Mai, 13 Sept. 1884, 10 Jan. 1888, p. 94)

78o. Si, après paris, un joueur reste seul au jeu et que n'importe quel autre joueur, même l'un de ceux qui ont passé avant l'écart, pourvu qu'il ait gardé ses cartes, constate qu'il a six cartes avant qu'il n'ait emporté, l'argent reste sur la table.

79o. Si tous les joueurs ont jeté leurs cartes, celui qui a six cartes, même s'il a été découvert, mais a réussi à chasser les joueurs qui n'ont pas réclamé et ont jeté leurs cartes, emporte. (Voir *Spirit of the Times*, 10 Jan., 17 Jan., 21 Fév., 22 Août, 1885 ; 27 Juin 1887, page 103.)

80o. *Donc, en cas de paris, après l'écort, si tous les autres joueurs ont passé et jeté leurs jeux, celui qui a ouvert le Jack-pot peut emporter, même avec six cartes, car c'est alors l'erreur du donneur. (Voir Spirit of the Times, 3 Janvier 1885 et 29 Juin 1887, page 103.)*

81o. *Mais si l'ouvreur ne peut pas montrer un jeu qualifiant, il ne peut pas emporter, car un joueur ne peut jamais profiter de sa propre erreur. (Le Clipper, 18 Mars 1893. Voir page 124.)*

DES RENTRANTS

82o. La place des rentrants est déterminée par la distribution de cartes sur les places laissées libres entre les joueurs déjà attablés. Le rentrant s'assiéra à la place où se trouvera la carte la plus basse.

DES JEUX DE CARTES INCORRECTS

83o. Si on s'aperçoit que le jeu de cartes employé est incorrect, la donne est nulle, quelque soit la valeur des enjeux engagés ou l'état avancé de ce tour. Ainsi, si un joueur en abattant quatre dames y découvre deux dames de trèfle, son adversaire n'emporte pas ; et l'argent est repris par les parieurs qui l'ont mis (Voir *Spirit of the Times*, 24 Jan., 8 Fév., 27 Juin, 28 Nov. 1885, p. 106 ; le *Clipper*, 25 Nov. 1893, page 124.)

84o. Mais, néanmoins, toutes les donnes précédentes sont considérées comme bonnes et valables. (Voir *Spirit of the Times*, 27 Juin 1885, p. 106.)

DU JACK-POT.

850. Tous les joueurs, jusqu'au *blind*, ayant passé, celui-ci doit en faire autant et doubler sa mise, si le montant fixé pour le *jack-pot* l'exige. Il n'a pas le droit de reprendre le montant de son *blind*. Les autres joueurs misent un nombre de jetons égal. La partie ainsi formée constitue ce qu'on appelle le *jack-pot*.

860. Le *jack pot* est, aussi, formé chaque fois que le donneur trouve parmi ses jetons le *buck* ou article de convention qu'on ne mêle aux jetons que dans ce but.

N.B. Contrairement à la pratique canadienne, quand un second tour coïncide avec la présence du *buck* parmi les jetons du donneur, ce *buck* ne passe pas au voisin et n'est pas non plus mis dans la poule. Il reste chez le donneur. (*New York Clipper*, 13 Août 1892.)

870. Tout joueur, lorsque son tour de parler arrive, peut demander à ouvrir un *jack-pot*. Mais pour cela il faut que, avant l'écart, il ait dans sa *main* une paire de valets ou toute autre combinaison supérieure; cette demande d'ouverture n'est obligatoire dans aucun cas. Il a le droit de passer avec n'importe quelle main supérieure à deux valets.

880. Chaque joueur doit parler à son tour. S'il a la *main* réglementaire et qu'il veuille ouvrir le *jack pot*, il dit : *Pouvre*.

890. Dans le cas contraire, il dit : *Je passe*; mais, néanmoins, il ne peut pas jeter ses cartes avant que le dernier ne se soit prononcé.

90o. Tant que le *jack-pot* n'a pas été ouvert, chacun des *joueurs* est tenu de l'*arroser* avant chaque donne nouvelle, en mettant à la poule un jeton ou toute autre mise convenue d'avance.

91o. La donne passe toujours au joueur suivant pour continuer ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait ouvert le *jack-pot*, excepté quand il est convenu d'avance que chacun continue à donner tant que le pot n'est pas ouvert.

92o. Le joueur qui ouvre le *jack-pot* a le droit de parier un nombre de jetons quelconque n'excédant pas la limite du jeu, et chacun des joueurs suivants est obligé de couvrir ce pari ou de passer en abandonnant tous ses droits à la poule qu'il a contribué à former.

Ceux qui ont d'abord passé peuvent revenir au jeu ; même ceux qui ont jeté leurs cartes ; car alors ils en prennent cinq.

93o. Lorsque tous les joueurs qui restent dans la partie ont couvert le pari de celui qui a ouvert le *jack-pot* et les relances successives qui auront été faites, on procède à l'écart.

94o. Après l'écart, c'est le joueur qui a ouvert le *jack pot* qui parle le premier. Il doit faire un nouveau pari ou passer ; c'est alors au joueur suivant de parler ; il doit parier ou passer ; et ainsi de suite pour tous les joueurs engagés, jusqu'au dernier. Si aucun pari n'est fait, celui-ci a le droit d'encaisser la poule sans pour cela être forcé de montrer son jeu. (Voir *Spirit of the Times*, 21 Août 1884 ; 5 Sept. 1885, p. 108.)

95o. Si tous les joueurs passent avant l'écart

celui qui a ouvert le *jack-pot* ne peut en prendre possession qu'après avoir montré à découvert la paire ou la partie qualifiante de la *main* en vertu de laquelle il a demandé cette ouverture. Il devra également étaler sur le tapis les cartes supplémentaires de son jeu, sans toutefois être tenu de les montrer à découvert. Il y a sur ce point des disputes au Canada comme aux Etats-Unis, beaucoup de joueurs prétendant avoir le droit de voir quand même les cinq cartes ; mais les autorisés semblent être unanimes à décider pour les deux cartes seulement. On prétexte l'importance qu'il y a de constater si le joueur n'a que cinq cartes ; mais celui-ci peut toujours faire compter ses cartes, la figure tournée. (Voir *Spirit of the Times*, 4 Mars 1885 ; 3 Avril 1886, page 108 ; le *Clipper* du 11 Février, 11 Mars, 20 Avril, 20 Mai, 24 Juin, 26 Août, 21 Oct 1893, p. 123.)

960. Le joueur qui a ouvert un *jack-pot* peut écarter une carte ou plusieurs de sa *main* d'ouverture c'est-à-dire casser sa paire, ou même deux paires ou plus, afin de tirer à la *straight*, à la *flush* ou à tout autre combinaison, s'il croit y trouver son avantage. Dans ce cas, il placera en sureté, mais sans être obligé, d'après le *Clipper*, en étant obligé d'après le *Spirit of the Times* du 31 Mars 1894, d'y attirer l'attention de la table, la carte ou les cartes ainsi écartées. Cette précaution est nécessaire pour qu'il puisse, après l'écart, justifier que la *main* qu'il tenait lui donnait le droit d'ouvrir le *jack-pot*. (Voir *Spirit of the Times*, 26 Août 1884, 2 Mai, 5 Déc. 1885, 17

Avril 1886, page 109; *Clipper* du 1er et 22 Avril, 19 Août, 23 Sept., 28 Oct., 11 et 25 Nov., 30 Déc. 1893, et 6 Janv. 1894, p. 120.)

97o. Si l'ouvreur du *jack pot* néglige cette précaution, de pouvoir prouver ses cartes de rebut, il est passible des pénalités édictées dans les articles qui suivent, tout aussi bien que s'il se trouvait réellement en faute. Le fait de montrer sa paire à un voisin ne suffit pas. (Voir *Spirit of the Times*, 16 Juin, 7 Nov. et 28 Nov. 1885, p. 111.)

98o. Quand même l'insuffisance de cartes forcera à reprendre les cartes de rebut, on n'a pas droit de toucher à celle-là (Voir *Spirit of the Times*, 13 Juillet 1885, p. 113.)

99o. Si un joueur ouvre un *jack-pot* sans tenir une *main* réglementaire, il ne peut gagner la poule, quel que soit le jeu qui lui sera échu après l'écart. En outre, il sera mis à l'amende au profit de la poule courante ou de la poule suivante, suivant convention préalable. (*Clipper*, 11 Fév., 25 Nov. et 9 Déc. 1893, page 125.)

100o. Cette amende reste sur la table pour le tour suivant qui est un autre tour de pot. (Voir *Spirit of the Times*, 27 Juin 1887, page 113.)

101o. Si aucun joueur n'a demandé à voir celui qui a ouvert le *jack-pot* sur une *main* insuffisante, l'amende est payée à la poule courante, et personne, pas même un joueur qui aurait passé avec une paire qualifiante, ne peut réclamer la poule sous prétexte que si le délinquant n'avait pas ouvert le *jack pot*, il l'aurait ouvert. (Voir *Spirit of the Times*, 14 Fév., 7 Juin 1885, p. 114)

102o. Si deux ou plusieurs joueurs sont entrés dans un *jack-pot* ouvert par erreur, la poule appartient à celui d'entre eux qui tient la *main* la plus élevée ; il n'est pas nécessaire que cette *main* lui eût donné le droit d'ouvrir lui-même le *jack-pot*. (Voir *Spirit of the Times*, 17 Jan., 4 Avril, 28 Novembre 1885, et 23 Janvier 1886, page 114 ; *Clipper*, page 125.)

103o. Mais si l'erreur est constatée avant que les paris ne soient finis et qu'alors personne n'a un jeu pour ouvrir le *jack-pot*, le tour est nul pour tous et chacun reprend l'argent qu'il a parié, excepté l'ouvreur en faute. Ce qu'il y avait déjà sur la table y reste pour le tour suivant.

104o. Si les paris sont finis, quand même on n'aurait pas commencé l'écart ; celui qui a ouvert illégalement sort du jeu, et les autres joueurs, qu'ils soient qualifiés ou non ont le droit de continuer la partie. (Voir *Spirit of the Times*, 13 Juillet 1885, p. 116.)

DU FREEZE-OUT

Le *freeze out* (ou jouer à geler !) est tout simplement ceci :

105o. Les joueurs déterminent une mise quelconque : disons dix dollars chacun. Le jeu se fait d'après les règles ordinaires ; mais le premier joueur qui a épuisé sa mise de dix dollars sort forcément du jeu. Il ne lui est pas loisible d'y ajouter un autre montant, ce qui explique pourquoi il est tenu, tout le temps, à la plus extrême prudence. Les survivants, c'est-à-dire ceux qui

ont pu conserver quelque chose de la première mise, continuent à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur avec de l'argent.

1060. Dans le *freeze out*, il n'y a d'autre limite que la mise même. Tout joueur peut en relance l'engager d'un seul coup.

1070. Le joueur qui ne reste qu'avec quelques jetons ne peut pas être chassé du jeu par des relances. Les autres joueurs n'ont pas le droit de mettre contre lui plus que le montant dont il peut disposer.

1080. La pratique du *freeze-out* n'empêche pas, néanmoins, les autres joueurs de continuer à parier entr'eux jusqu'au dernier sou de leur réserve, pourvu qu'ils ne mêlent pas ces paris à la première masse. Si le joueur primitivement ruiné a le plus fort jeu, il emporte toute la poule dans laquelle il était concerné. Le plus fort des autres joueurs prend les paris subséquents à la suspension du premier *freezê*.

N.B. Le *Spirit of the Times* du 31 Mars 1894, décide que dans le cas où un joueur a ouvert le *pot* illégalement et qu'il se trouve un *freezê* dans la partie, celui-ci emporte tout le montant qu'il y avait dans la poule au moment où il s'est trouvé épuisé ; mais si, dans la continuation des relances, tous les autres joueurs se sont retirés, excepté celui qui a ouvert sans un jeu qualifiant, la balance de l'argent reste sur la table.

DIVERS

VALEUR RELATIVE DES BLAZES

109o. Le fait qu'il se trouve deux paires dans une *blaze*, n'augmente pas sa valeur. Ainsi, as, roi, dame et deux valets battent as, deux dames et deux valets. (Voir *Spirit of the Times*, 2 Août 1884, p. 116.)

DETTES DE JEU

110o. Si vous prétendez qu'un joueur n'a pas mis son *blind* ou n'importe quel enjeu dans une poule que vous avez emportée, vous n'avez pas le droit, le lendemain, de lui retenir ce montant, en réglant vos comptes de jeu. Il fallait faire régler cette difficulté par la table. (Voir *Spirit of the Times*, 10 Janv. 1885, p. 111.)

TRICHERIES ET IRRÉGULARITÉS

111o. Si vous remarquez qu'un joueur a triché dans la partie en cours, vous pouvez parier contre lui sans être obligé de l'avertir, et si le tricheur, à l'abattage, a un jeu plus fort que vous, il ne peut pas prétendre que votre silence est un acquiescement à son irrégularité. Vous emportez pourvu que vous établissiez son cas, soit par la preuve de la table, soit par son aveu. (Voir *Spirit of the Times*, 14 Fév. 1885, p. 116.)

112o. Si un joueur vous dit : "Voulez-vous diviser ?" et que sur cela, vous jetiez vos cartes, en disant : "Oui", le marché tient. L'autre ne peut pas jouer sur les mots en disant : "Je vous ai posé la question ; mais je n'ai pas promis de le faire." (Voir *Spirit of the Times*, 4 Avril 1885, p. 119.)

SIXIÈME PARTIE

CONSEILS AUX JOUEURS

L'ESPRIT DU JEU

10. N'oubliez pas que les chances sont égales pour tous. Si vous êtes battu avec *flush* au roi, vous avez la chance d'avoir une autre fois la *flush* à l'as qui vous a battu.

20. Si vous avez rempli une ou plusieurs fois un certain jeu, ne croyez pas que cela diminue vos chances de le remplir de nouveau. Vous avez la même chance à tout coup. Et si vous commencez à tirer sur les *flushs* ou les *straights* dans les circonstances où ce tirage est justifiable, ne changez pas votre méthode et tirez-les chaque fois que la même occasion s'en présente.

30. Etudiez bien vos adversaires ; suivez attentivement les écarts et les relances ; soyez patient dans l'adversité et calme dans la prospérité.

40. Un joueur qui ne *bluffe* jamais n'entre pas dans l'esprit du jeu de *poker* et il perd la chance d'entraîner ses adversaires lorsqu'il a une forte main.

50. Il vaut mieux ne pas jouer au poker que de jouer mesquinement : par exemple n'entrer au jeu qu'avec deux fortes paires ou trois.

60. Il vaut mieux aussi ne pas jouer au poker que de jouer en fou et d'entrer sans une paire ou sans une apparence de jeu.

7o. Si vous êtes en déveine, la prudence seule peut vous sauver. Vous êtes sûr de perdre davantage en forçant le jeu ou en *bluffant*.

8o. Si vous avez perdu toute la séance, n'essayez pas de vous refaire par quelques coups de désespoir sur la fin ; vous doublerez vos pertes.

9o. Il est quelquefois de bonne politique de faire deux ou trois *bluffs* en commençant ou de paraître mal jouer, puis d'attendre les bons jeux. Mais les jours de malchance, cette pratique ne fait qu'aggraver la perte.

10o. Le pire de tous les vices au poker, c'est la curiosité. C'est surtout aux femmes que l'envie de voir le jeu de son adversaire est fatale. Mais si un adversaire a fait deux forts jeux consécutifs et qu'il relance immédiatement après sur une troisième main, la probabilité est qu'il *bluffe*.

11o. Le *bluff* est difficile à exercer. Ne l'essayez jamais sur un gros enjeu.

12o. Rappelez-vous que la théorie des probabilités ne rencontre la pratique que pour les paires et les trois. Les *flush*, *straight*, quatre et *straight flush* sortent quelquefois plus souvent que suivant les calculs.

13o. Règle générale, le gagnant est celui qui a le plus souvent deux paires ; et les trois gagnent plus d'argent que les *full*.

14o. Mais ne vous laissez pas exciter, dans un cas de relance, par la présence dans votre main d'une paire d'as ou de trois as. Les mauvais joueurs perdent plus qu'ils ne gagnent avec ces cartes si elles l'entraînent dans les relances.

15o. Si vous avez bien observé les écarts et que la manière de relancer d'un adversaire semble établir le fait qu'il a rempli sa *full*, *flush* ou *straight*, ayez le courage de sacrifier votre main. Trois as, dans ce cas, ne valent pas mieux que deux.

16o. Quand vous perdez ne mettez pas d'*overblind*.

17o. C'est toujours, du reste, une folie de mettre un *overblind*, parce que l'on n'en retire aucun avantage ; et si l'on entre dans le jeu, comme l'on en est tenté, avec peu de chose, on est sûr de perdre, parceque la table ne prend jamais un *overblind* au sérieux.

18o. Quand vous êtes en déveine, consentez à perdre votre enjeu et laissez la table. Si vous êtes en veine, jouez à outrance vos bons jeux et allez toujours à la limite de la relance ; mais ne forcez pas la note en entrant à tous coups avec rien.

19o. Si vous perdez la tête, vous perdrez aussi votre argent.

20o. Excepté d'avoir une veine extraordinaire, renoncez à la tentation de profiter des derniers tours d'une séance. Les joueurs imprudents perdent plus dans les dix dernières minutes que dans toute l'autre partie de la séance.

21o. Entrez rarement avec moins d'une paire de dix, hormis que vous soyiez avec des joueurs larges qui essaient une petite paire. Le principe est qu'on ne devrait jamais entrer avec une paire incapable de supporter une relance.

220. Le *blind* qui n'a pas de paire fait mieux de jeter ses cartes que de compléter son enjeu.

230. Le dernier à parler ne doit jamais entrer avec un jeu faible.

240. Les joueurs prudents, premiers à parler, ouvrent rarement un *jack-pot*, surtout avec paire de valets.

250. Il est absolument dangereux de *bluffer* sur un *jack pot*.

260. Il est dangereux de relancer celui qui a ouvert le *jack pot*.

270. Ouvrez toujours un *jack-pot* avec l'extrême limite de l'enjeu.

280. Le tirage sur une perspective de *straight* ou de *flush* n'est bon que lorsque plusieurs joueurs sont entrés et que la somme à gagner est considérable. Sur un petit montant, le risque de manquer sa carte est trop grand pour le mince résultat à obtenir. Les bons joueurs, premiers à parler, ne tirent pas sur *straight* ou *flush* ; mais tirez toujours sur *flush* ou *straight* quand vous êtes *blind* et qu'il y a de cinq à sept autres joueurs d'entrés ou, si sur un coup où il y a beaucoup d'argent, vous avez moins qu'une paire d'as.

Il est avantageux de tirer sur *flush* ou *straight*, en d'autres circonstances, si vous avez un as dans votre perspective de *flush* ou un roi en tête dans votre perspective de *straight*. Car, alors, vos chances sont augmentées de la possibilité de faire paire d'as ou paire de rois, c'est à-dire de 1 sur 16, ce qui au lieu d'une chance sur 5 et une fraction, vous donne une chance sur $4\frac{1}{8}$ ou $4\frac{1}{2}$.

DE L'ÉCART

290. Généralement, il vaut mieux, entre une paire et une perspective de *straight* ou de *flush*, sacrifier la paire, quoique de forts bons joueurs optent pour les hautes paires, en certains cas déjà expliqués. Si vous manquez votre *straight*, vous ne perdez pas d'avantage, car vous jetez votre jeu, tandis que, si vous réussissez, votre chance devient précieuse. Avec une paire, vous êtes exposé à continuer les paris et à perdre. Et quand même vous amélioreriez votre paire, votre chance serait toujours inférieure à celle de *straight* ou de *flush*, parceque la paire des autres a pu s'améliorer aussi.

300. Mais si cinq ou six joueurs sont entrés, n'hésitez pas à jeter même une paire d'as, excepté que vous soyez le dernier à parler et que tous les autres aient pris trois cartes.

310. Quand vous avez trois, il est indifférent, au point de vue de la chance, de tirer une ou deux cartes. D'un côté, en tirant deux cartes, vous avez une chance sur vingt-trois fois et demie de faire quatre et une sur douze de faire *full* ; tandis qu'en gardant une carte, vos chances sont de : une fois sur quarante-sept pour faire quatre et une sur seize pour faire *full*. Mais comme *trois* est un jeu suffisamment fort en soi, il vaut peut-être mieux avoir l'avantage de tirer une carte pour paraître avoir deux paires et entraîner d'autres joueurs.

320. Si vous avez quatre, il est mieux géné-

ralement de tirer une carte pour induire vos adversaires en erreur : mais si l'un des adversaires ne prend pas de cartes, n'en prenez pas non plus. S'il a une *full* ou une forte *flush*, il se croira plus fort que vous.

33o. Quand vous avez une main qui permet de tirer sur *straight* ou *flush*, ne vous laissez pas influencer en faveur de la *straight*, par le fait qu'il y a 5,108 *flushes* possibles, et 10,200 *straights*. Vous n'êtes plus sous la loi de cette probabilité. Au contraire, vous l'avez franchie, puisque vous êtes déjà rendu si proche de la probabilité que vous n'avez plus qu'à calculer ceci : Vous avez quatre cœurs, donc il en reste neuf en dehors dans les quarante-sept cartes que vous n'avez pas. Neuf chances sur 47 équivalent à une chance sur 5 16/72. Sur la *straight*, disons du roi au dix, vous avez quatre as ou quatre neuf en votre faveur, c'est-à-dire, huit cartes sur 47 ou 1 sur 5 63/72. La *flush* a donc, sans compter qu'elle est plus forte, une carte en sa faveur.

34o. Beaucoup de personnes ne tirent pas de cartes, lorsqu'elles ont deux paires. Ce genre de *bluff* est très incertain, parce que si la poule est forte, la plupart des joueurs, qui ont trois ou deux paires, iront vous voir et, à coup sûr, tous ceux qui auront fait *flush* ou *straight*.

35o. Ce n'est pas une faute de garder un roi ou un as avec une paire, excepté lorsqu'il y a cinq ou six joueurs d'entrés. Car, alors, il faut supposer que plusieurs d'entr'eux doivent avoir de fortes paires, ce qui diminue vos chances de prendre un autre as ou un autre roi.

36o. Quand vous avez deux paires et qu'un autre joueur vous relance et ne demande que deux cartes, c'est à vous d'exercer votre jugement pour conclure ou non s'il a trois. Si vous pensez qu'il a trois, jetez une de vos paires, dans l'espoir de vous faire trois vous même.

37o. Il est quelquefois bon de briser une *full* toute faite pour ne garder que trois as, trois rois ou trois dames, dans le but d'entraîner d'autres joueurs ; mais c'est un de ces cas qui demande l'exercice de tout votre jugement et de toute votre perspicacité. Ce sont les circonstances et le caractère des joueurs qui vous guideront. Si la poule est déjà considérable ne faites pas un tel risque.

DE LA RELANCE

38o. Si tout le monde a passé sur un *jack-pot* excepté les deux derniers en parole, il est de bonne guerre pour le dernier de relancer, si l'avant dernier a ouvert, parce que comme tous les autres ont passé, ils sont censés être faibles.

39o. Ne relancez jamais avant l'écart, sur une perspective de *straight-flush*, parce que vous n'avez que deux chances sur 47 de remplir. Si vous ne remplissez pas, ce sera de l'argent perdu ; tandis que si vous remplissez vous avez d'avance informé vos adversaires que vous avez fort jeu, et l'on vous fuira après une première relance.

40o. Relancez presque toujours avant l'écart sur deux paires ; mais si on vous relance après

l'écart, passez, à moins d'avoir paire d'as ou de rois en tête.

41o. Le premier joueur ne devrait jamais relancer le *blind*. S'il est faible, il risque de se faire surlancer ; et s'il est fort, il chasse les autres.

42o. Le *blind* est dans la position la plus favorable pour relancer. S'il n'y a pas de relance, il devrait relancer avec une bonne paire. Mais s'il n'a rien du tout, il ne doit pas *bluffer*, et ne pas même y aller.

43o. Si vous gardez un as avec une paire et que vous relanciez en faisant croire que vous avez trois, jetez votre jeu sans hésiter si un autre vous relance après l'écart. Mais si vous ne rencontrez pas de relance, relancez vous-même.

44o. Ne relancez jamais un joueur qui n'a pris qu'une carte à moins d'avoir *full* ou une forte *flush*. Par contre, si on vous relance quand vous n'avez pris qu'une carte, jouez prudemment. Il y a probablement *full* ou une forte *flush* contre vous.

45o. Il est de bonne politique, si vous entrez avec une perspective de *straight* ou de *flush*, lorsqu'il n'y a pas de relance d'un autre joueur ou qu'il n'y en a qu'un, de relancer avant l'écart, afin de faire croire que vous avez deux paires. Cela vous permet de *bluffer* après l'écart si vous n'avez rien fait, et, généralement, il est de bonne politique de le faire ; ou si vous avez rempli, vous pouvez faire croire aux autres que vous continuez à relancer sur deux paires.

DIFFÉRENTES MANIÈRES DE PARIER SELON LA POSITION DES JOUEURS A TABLE

Le donneur.—Si les autres sont entrés sans avoir relancé ; ils peuvent avoir un jeu moyen ; mais pas remarquablement fort ; et la probabilité est que, si le voisin de droite du donneur relance à ce moment, c'est qu'il fait le même calcul que le donneur et qu'il veut *bluffer*. Dans ce cas, si le donneur a paire d'as ou deux paires, il doit surenchérir. Il a 10 chances contre 1 de faire passer le *blinder* et chance pour chance de faire passer les autres, excepté le voisin de droite.

Si ce voisin de droite se contente de le voir, le donneur a besoin de bien observer l'écart qui va décider de tout ; car il est probable que le voisin n'a qu'une paire comme lui.

Si le voisin relance le donneur, celui-ci fait mieux de passer, à moins que son adversaire ne soit un joueur reconnu téméraire.

Si un autre joueur relance la relance du donneur, celui-ci n'a que deux alternatives à peser : ou c'est un *bluff* ou il a un jeu fort. C'est à lui à juger du caractère de l'homme et de la quantité d'argent disponible pour décider s'il doit passer ou non. Mais il vaudrait mieux qu'il passe.

Si deux ou trois joueurs ont simplement vu le *blind*, le donneur doit entrer également sans relancer, s'il a une paire de dix ou plus.

Si le donneur a deux paires ou trois, il doit relancer. Il a la chance d'en chasser quelques uns. Si le *blind* suit, qu'il n'en fasse pas de cas.

Le *blind* n'est pas censé avoir de jeu. Si le voisin du *blind* ne fait qu'accorder, il n'a probablement pas gros jeu : le donneur doit le battre.

Si un autre relance le donneur, celui-ci doit le voir sans relancer davantage et il doit bien se tenir sur ses gardes, car s'il ne remplit pas, il sera battu.

Le blinder.—Si les voisins de gauche du *blinder* passent ou entrent simplement, ses voisins de droite auront, à mesure que ça se rapproche de lui, la tentation de le chasser. Surtout le donneur est porté à ce truc, parce qu'on ne prend jamais le *blinder* au sérieux. Avec paire d'*as* ou deux paires, le *blinder* doit relancer la relance du donneur, et si telle relance n'existe pas, il doit relancer quand même.

Les relances dangereuses pour le *blinder* sont du second au cinquième joueur, et s'il n'a que paire d'*as* ou deux paires, il doit y aller, mais sans surelever d'autres relances.

Le tirage du *blind* est particulièrement observé par les joueurs. S'il n'a pas relancé et qu'il prenne deux cartes, il obtient la réputation de courir après *straight* ou *flush* avec deux cartes.

S'il relance, il passe pour avoir *trois*.

S'il ne prend qu'une carte, on lui supposera deux paires. La basse estimation que les autres font de sa main fait son affaire.

S'il a relancé, il est probable, après l'écart, que les autres joueurs entreront tout simplement au jeu et attendront sa relance. On peut donc, dans ce cas, le guetter. S'il a depuis trois deux jusqu'à

trois dames, qu'il fasse comme les autres : qu'il accorde sans relance. S'il a au-dessus de trois dames, qu'il joue la limite.

Si les voisins de gauche passent et qu'un proche voisin de droite relance le *blinder*, c'est qu'il veut le chasser. Qu'il le voie sans relancer ; car si le voisin n'a rien, il s'en ira ; et s'il a fort jeu, il surelancera.

Si le *blinder* n'a pas une paire moyenne, qu'il n'aie pas l'idée d'entrer sous prétexte qu'il n'a plus que la moitié de l'argent à mettre. Le mieux en sa faveur que l'on puisse supposer, c'est que les trois ou quatre joueurs entrés n'ont qu'une petite paire comme lui. Dans ce cas, il n'a de chance de gagner qu'une fois sur cinq. Mais la probabilité est que trois sur quatre des joueurs le battent.

Le pire résultat pour le *blind* d'entrer sans jeu, c'est qu'après l'écart, il est absolument tenté de *bluffer* et il est rarement pris au sérieux.

Le voisin gauche du blinder. — C'est la plus mauvaise position de la table.

D'abord, c'est toujours une faute d'*overblinder*, surtout si l'on observe la règle de Hoyle, pratiquée dans tous les Etats Unis, que l'*overblinder* doit parler le premier après l'écart.

Si le premier voisin gauche du *blinder* n'a pas *overblindé*, il doit passer toute paire au-dessous de valet et même paire de valets ou de dames sur un *Jack pot*. Cela devrait passer en maxime. Le premier à parler n'a de fait d'autre ressources que la force d'inertie. C'est le grand passeur.

Le second voisin de gauche du blinder.—Il ne doit suivre qu'à moitié la prudence du premier en observant à peu près les mêmes règles.

Le fait est que : plus les joueurs s'éloignent du *blinder*, plus leurs chances augmentent et leurs désavantages diminuent.

En résumé, le gros de l'action doit toujours être entre le voisin de droite du donneur, le donneur et le *blind*. C'est d'eux qu'on attend les bluffs. Les joueurs intermédiaires ne doivent entrer qu'avec des jeux sincères.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Quand plusieurs joueurs sont entrés et qu'il n'y a pas eu de relance, le dernier à parler, après l'écart, fait une folie d'accorder simplement. S'il n'a pas fort jeu qu'il s'en aille plutôt, car il est sûr de perdre. S'il n'a rien du tout, il doit *bluffer* ou passer ; ou s'il a bon jeu, il doit relancer.

Il n'y a qu'un cas où l'on peut appeler sans relancer. C'est qu'après avoir relancé, un autre joueur vous surelance et que vous receviez de lui un second défi si vous avez surenchéri sur sa première surelance. Jusqu'à *full* de valets, contentez-vous, dans ce cas, d'accorder après deux relances de vos adversaires.

Le joueur qui a deux paires doit toujours relancer avant l'écart ; mais si on le voit et qu'on parie après l'écart contre lui, il fait mieux de s'en aller si ses paires sont seulement dans la moyenne.

Les possesseurs de deux paires s'obstinent trop à les jouer.

Dans les cas de relances et surelances n'en acceptez que trois avec un jeu en dessous de *quatre*. Avec *quatre* à la dame n'en acceptez que six. Quatre *rois* permettent dix relances et quatre *as* douze.

SEPTIÈME PARTIE

CITATIONS ET DÉCISIONS

Les règles ci haut citées ont été coordonnées d'après Hoyle principalement. Ce livre fait autorité sous ce rapport en Amérique, quoique le chapitre sur le *poker* soit d'auteurs inconnus.

Mais, de même que les lois les mieux étudiées, les règles de jeu les plus parfaites — et celles de *Hoyle* sont loin de prétendre à la perfection — sont souvent arbitraires et pleines de lacunes.

Dans la pratique, il se présente souvent des cas non prévus par les règles, et il arrive parfois aussi que les règles ne soient pas assez explicites pour que leur stricte application ne soulève pas des doutes dans quelques esprits.

De là, les nombreuses questions posées et les nombreuses explications demandées aux journaux spéciaux, le *Spirit of the Times* et le *New York Clipper*, les journaux du sport et des jeux les plus répandus et les plus complets du monde.

Les décisions rendues sont généralement empreintes d'un bon sens pratique et viennent bien à l'appui des règles auxquelles elles peuvent servir d'illustrations.

Nous avons donc cru bien faire en collectionnant un certain nombre dans l'intérêt de nos lecteurs. En les lisant parfaitement ils se pénétreront de la pensée de ceux qui ont rédigé et amendé les règles du jeu de *poker*, et ils en comprendront bien mieux les finesses qu'en apprenant par cœur les règles arides du jeu sans explications et sans commentaires.

Décisions du " Spirit of the Times " corres-
pondant aux différents articles
de ce travail

ARTICLES 23 et 54.

20 juillet 1885. C. M. B., à New-York.

30. Le joueur doit-il compter ses cartes sans les relever, et cette règle est-elle applicable également à l'écart ?

Réponse.—Oui.

ARTICLE 24.

20 juillet 1885. C. M. B., à New-York.

10. Un joueur relève ses cartes une à une pendant la donne. A la deuxième ou la troisième il s'aperçoit qu'il en reste trop devant lui. N'ayant pas regardé la dernière carte, peut-il demander que la donne soit rectifiée ?

Réponse.—Non.

20. Le fait de relever une ou deux cartes est-il considéré comme si elles avaient été relevées toutes ?

Réponse.—Oui.

ARTICLES 25 et 26.

31 octobre 1885. E. R., à Washington.

A, B, C, D et E forment un *jack-pot*. A donne les cartes, C tient une main réglementaire ; mais avant que B n'ait parlé, E prend son jeu et déclare qu'il a six cartes. D, sans relever son jeu,

déclare qu'il n'en a que quatre. Y a-t-il maldonne du moment que le nombre total de cartes distribuées est correct ? C prétend que la donne est valable ; que E, ayant regardé son jeu, doit être exclus de la partie ; et que D, avec ses quatre cartes, peut jouer et écarter comme les autres ; que la négligence de D et de B ne vicie pas le jeu des autres joueurs.

Réponse.—C est complètement dans son tort, et le point sur lequel il s'appuie est absolument étranger à la question. Pour juger une maldonne, il est indifférent que le donneur ait distribué un nombre total de cartes inférieur, supérieur ou même régulier. Les règles du poker doivent être appliquées strictement. Or ces règles disent que si un ou plusieurs joueurs ont reçu plus ou moins que le nombre réglementaire de cinq cartes et que l'un d'eux s'en aperçoit avant d'avoir regardé son jeu, il y a maldonne, et les cartes doivent être rabattues et recoupées. Si tous les joueurs ont regardé leurs jeux incorrects avant d'avoir déclaré l'incorrection, la donne est bonne. Les joueurs en question sont exclus de la partie, et la poule est disputée régulièrement par les autres joueurs s'il y a lieu.

ARTICLES 27, 48, 49 et 50.

2 mai 1885. S. S. S.

A, B et C jouent au poker. A donne les cartes et B mise le blind. Tous entrent dans la partie.

Par mégarde c'est B qui distribue les cartes

après l'écart. Les trois joueurs relèvent leur jeu sans s'apercevoir de l'erreur et C fait un pari. A prétend qu'il y a maldonne, tandis que C dit que, les jeux ayant été relevés et les paris ouverts, la donne est valable. Lequel des deux a raison ?

Réponse.—C'est C.

16 octobre 1885. C. M. B., à New-York.

1o. Après l'écart, s'il arrive que, par mégarde, un autre joueur que le donneur distribue les cartes et que l'erreur soit découverte avant que les cartes aient été relevées, que convient-il de faire.

Réponse.—Remettre les cartes dans leur ordre naturel et recommencer la distribution.

2o. Si un ou plusieurs des joueurs ont vu leurs cartes, que devra-on faire ?

Réponse.—Terminer la partie comme si tout était en règle.

3 novembre 1885. C. M. B., à New-York.

1o. Si un joueur donne hors de son tour et qu'on s'en aperçoive avant qu'aucun joueur n'ait relevé ses cartes, la donne est-elle bonne ?

Réponse.—Non.

2o. Si un joueur a regardé son jeu, cela rend-il la donne valable ?

Réponse.—Oui.

3o. Dans ce dernier cas, la donne suivante revient-elle à celui qui y avait droit, ou passe-t-elle au joueur à la gauche de celui qui vient de donner par erreur ?

Réponse.—La donne passe au joueur à gauche.

ARTICLES 28, 43 et 75.

6 février 1886. E. M., à New-Haven.

1o. A, B, C, D et E jouent au *poker*. A donne les cartes, B met le *blind* ; C, ouvre, A et B suivent. D, qui s'était absenté pendant la donne, regarde son jeu et relance. Les autres objectent et redemandent leur argent en prétendant que, le *blind* ayant été couvert préalablement par eux, D n'a plus le droit de relancer. D prétend le contraire. Qui a raison ?

Réponse.—D.

2o. Lorsqu'un joueur met à la poule avant son tour, a-t-il le droit de reprendre sa mise si le joueur avant lui entre dans la partie ?

Réponse.—Oui. Chaque joueur doit parler à son tour.

3 mai 1884. Boston.

A est *blind* ; B et C passent ; D également, mais, après une seconde, il reprend et dit : *Je vois*. E objecte en disant, qu'après avoir passé, D n'a pas le droit de revenir sur sa première décision. D a-t-il le droit de jouer ?

Réponse. Oui, s'il a parlé avant que E ne se soit prononcé dans un sens ou dans l'autre ?

3 janvier 1885. Nadine, à Bannister.

A, B, C et D jouent au *poker*. B passe et D jette son jeu avant que C n'ait parlé. D n'est-il pas tenu d'attendre son tour avant de se prononcer ?

Réponse. Certainement ; il est de plus mis à l'amende.

2 décembre 1885. E. A. B., à Burlington.

A, B et C ont formé un *jack-pot*. A l'ouvre, B entre dans la partie et C relance. Tous restent dans la partie. A et B demandent des cartes ; C s'en tient à sa main. A refuse de parier ; B passe ; C fait un pari. B a-t-il le droit de faire un pari après avoir passé ?

Réponse. Non.

15 avril 1886. A. P. G., Cambridge.

1o A, B, C et D ont formé un *jack-pot*. A et B, tous les deux, ont passé ; C, ne s'apercevant pas tout d'abord qu'il tient un *straight*, passe également ; mais ayant découvert son erreur avant que D n'ait parlé, il réclame l'ouverture du *jack-pot*. A-t-il le droit de revenir sur sa première décision, ou est-il lié par celle-ci ?

Réponse. C a le droit d'ouvrir le *jack-pot*. s'il est revenu sur sa première décision avant que D n'ait parlé.

2o. Un joueur annonce avant son tour de parole qu'il va ouvrir le *jack-pot*. Lorsque son tour arrive, est-il obligé de le faire, ou, s'il n'a pas la *main* réglementaire, est-il passible d'une pénalité ?

Réponse. Non.

ARTICLES 33, 34 et 62.

24 janvier 1885. A. D. M., à Peterborough.

1o Dans le jeu de poker ordinaire le privilège du premier en cartes peut-il passer à un autre joueur. Par exemple si un joueur se carre, peut-

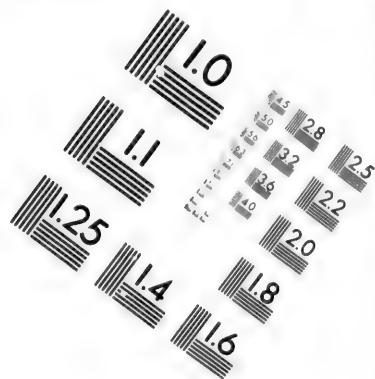
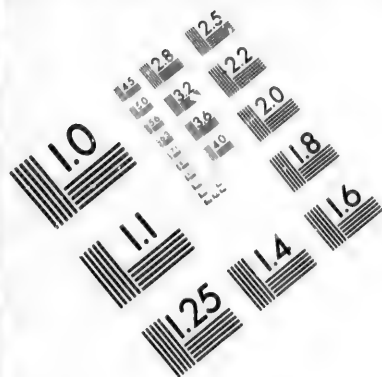
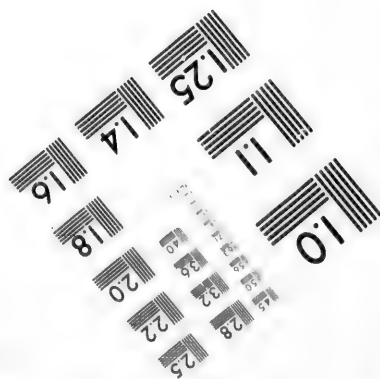
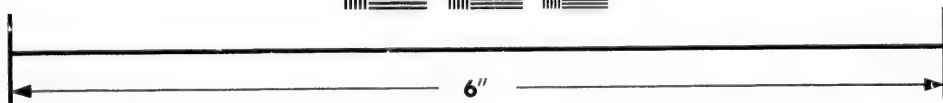
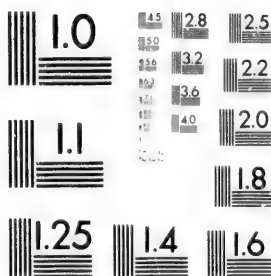


IMAGE EVALUATION TEST TARGET (MT-3)



**Photographic
Sciences
Corporation**

23 WEST MAIN STREET
WEBSTER, N.Y. 14580
(716) 872-4503

28 25
32 22
20

10

il, par ce fait, acquérir le privilège de parler le dernier après l'écart ?

Réponse. Non.

2o Y a-t-il un cas quelconque où ce privilège peut passer d'un joueur à un autre ?

Réponse, Non, à l'exception du jack-pot, où le joueur qui ouvre le pot est le premier à parier.

10 mai 1884. Reader, à Charleston.

A, B, C, D et E jouent au poker. A donne les cartes et B mise le *blind*. C voit le jeu. D relance de cinq jetons. E couvre la relance ainsi que A. B et C ne voulant pas couvrir la relance, abandonnent la poule à D, E et A. Après l'écart, lequel est le premier à parier ?

Réponse,—C'est D.

10 janvier 1885. B., à Brooklyn.

A, B, C et D jouent au poker. A donne ; B est *blind* ; C et D tous deux entrent dans la partie. A relance et B jette son jeu ; C et D voient la relance. Qui est le premier à parier ? C prétend que, en passant, B lui a conféré les droits du premier en cartes.

Réponse.—C'est C qui doit parier le premier.

ARTICLE 38.

27 juin 1886. C. M. B., à New-York.

Dans une partie où ne se joue pas le *jack-pot*, lorsque tous les joueurs passent, la donne et le *blind* ne passent-ils pas vers la gauche, et le joueur devenu *blind* à son tour ne doit-il pas

misser le double de la somme laissée à la poule par le blind précédent ?

Réponse.—Le *blind* ou l'aveugle est gagné et retiré par celui qui l'a misé si aucun autre joueur n'a demandé à le couvrir.

ARTICLE 44.

7 novembre 1885. Blue Goose, à Memphis.

Après la donne, tous les joueurs entrent dans la partie. Au moment où le donneur se dispose à remplacer les écarts, un des joueurs réclame que les cartes du talon soient rebattues ; doit-on obtempérer à cette réclamation ?

Réponse. Non.

ARTICLE 45.

13 septembre 1884. Amateur, à San-Francisco.

Tous les joueurs, y compris le donneur, ne doivent-ils pas faire leur écart avant de recevoir les cartes supplémentaires ?

Réponse.—Oui.

ARTICLE 46.

14 février 1885. Oil City, à Bradford.

Durant l'écart, A demande une carte qui lui est donnée. B indique par signe qu'il s'en tient à sa main. A demande alors une carte additionnelle, pour en avoir deux au lieu d'une. B dénie à A le droit de demander cette seconde carte. A-t-il ce droit ?

Réponse.—B est parfaitement dans son droit. Les joueurs n'ont le droit que de faire un seul

écart et sont obligés de prendre le nombre de cartes par eux demandées.

ARTICLE 52.

6 septembre 1884. M. J., à Culpepper.

Dans une partie, A prend trois cartes, B en demande autant, et C, le donneur, prend également trois cartes, mais les remet au talon sans les regarder. Suivant les règles du jeu, n'est-il pas obligé de prendre les trois cartes en question et d'en écarter trois de son jeu ?

Réponse.—Certainement.

17 janvier 1885. Caliph, à New-York.

A donne les cartes ; à son tour de parole il déclare prendre trois cartes et place celles ci devant lui. En regardant son jeu il s'aperçoit qu'il ne lui faut qu'une carte et prend la première de celles qui lui étaient destinées. Aucune objection n'est faite avant que le donneur suivant n'ait ramassé les cartes pour les battre, y compris, bien entendu, les deux cartes en question. En réponse à cette objection, A réclame la poule ou, s'il n'y a pas droit avec la main qu'il tient, il demande les deux cartes d'écart qui lui revenaient, d'autant plus qu'une paire qu'il tient est supérieure aux *mains* de ses adversaires. Gagne-t-il la poule ?

Réponse.—Non.

21 mars 1885. P., à Macon.

Après avoir distribué les cartes en seconde donne, le donneur dit à haute voix : " J'en prends

trois," et, après avoir mis ces trois cartes devant lui, regarde son jeu pour faire son écart. Il s'aperçoit alors qu'il ne lui faut qu'une carte. Suivant la règle du jeu, n'est-il pas obligé de prendre les trois cartes qu'il a déclaré vouloir se donner ?

Réponse.—Evidemment. La règle est formelle sur ce point.

14 février 1885. J. B., à Port-Chester.

A donne les cartes ; B est *blind* ; C, D et A entrent dans la partie ; B y entre également en doublant sa mise et demande une carte ; mais, tenant une *full-hand*, il n'écarte aucune de ses cartes et laisse devant lui la carte demandée sans la toucher. C, qui s'en est aperçu, ne dit rien, mais fait un pari ; D et A passent, B relance, C demande à abattre et réclame la poule. B, de son côté, élève la même réclamation ; C maintient son droit en prétendant que la *main* de B est *foul*. B, au contraire, prétend que du moment où C a accepté son pari, sachant qu'il avait commis une irrégularité, il a droit à la poule du moment qu'il tient la main la plus élevée. Lequel des deux a raison ?

Réponse. La main de B étant irrégulière, il ne peut prétendre à la poule qui, suivant la règle, appartient à C.

ARTICLE 53.

26 août 1884. Cards, de Charleston, *demande* :

10. En distribuant les cartes après l'écart, le donneur est-il obligé d'annoncer le nombre de cartes qu'il prend lui-même ?

Réponse.—Oui.

20. Après les paris engagés, le donneur est-il obligé de répondre, si on lui demande combien de cartes il a prises ?

Réponse.—Non.

4 mars 1886. J. K., à New-York.

En jouant au poker, le donneur est-il tenu, avant l'ouverture des paris, de déclarer combien il a pris de cartes ou s'il s'est tenu à son jeu ?

Réponse.—Tout joueur avant d'avoir vu son jeu ou avant d'avoir parié, a le droit de demander au donneur combien il a écarté de cartes. En dehors de cette condition, le donneur n'a plus à répondre à aucune question sur ce sujet.

19 novembre 1885. O. A. F., à Avon.

A. B. C et D jouent au poker. A donne les cartes ; après l'écart consommé, B demande à A combien C a pris de cartes. Celui-ci est-il tenu de répondre ? Est-il tenu de dire combien les autres joueurs et lui-même ont écarté de cartes ?

Réponse.—Le donneur n'a pas à répondre si un joueur le questionne sur le nombre de cartes écartées par les autres joueurs ; mais il est tenu de dire combien lui-même a pris de cartes, si cette question lui est posée par un joueur qui n'a pas regardé son jeu ou fait un pari.

ARTICLES 55 et 77.

15 mai 1884. S., à Sherman.

C donne les cartes ; B, C et D restent dans la partie. B demande une carte et relance. C et D

le voient, ayant respectivement trois dames et trois *neufs*. B abat son jeu et montre quatre as, mais il n'abat que quatre cartes, ayant négligé de prendre la carte supplémentaire qui lui avait été régulièrement donnée. La *main* de B peut-elle gagner ?

Réponse. Non, car elle est incorrecte.

9 août 1884. Suscriber, à Mason City, de *mande* :

Trois personnes jouent au poker. A donne les cartes. C ouvre un *jack-pot*, et A et B le voient. B et C demandent une carte chacun ; A écarte deux cartes, mais par erreur n'en prend qu'une, et ne s'en aperçoit qu'en *abattant*. A tient un *brelan*, B et C une *paire* chacun. A qui appartient la *poule* ?

Réponse.—A celui des joueurs B et C qui a *abattu la main* la plus élevée.

10 janvier 1885. H. F., à Jersey City.

1o A ouvre un *jack-pot* avec une *main* de trois *cing*, B entre et C se retire. A demande deux cartes et C en demande trois. Le donneur en donne trois à chacun d'eux. A prend ses cartes. Avant de regarder son jeu, B déclare que la *main* de A est *foul* et réclame la *poule*. A proteste et parie la limite. B met son jeu à découvert sur la table, décline de couvrir le pari et réclame néanmoins la *poule* par la raison du *foul* qu'il a signalé. A réclame la *poule* par la raison que B n'a pas demandé à *abattre* en couvrant son pari. A qui appartient la *poule* ?

Réponse. A B, qui a découvert l'erreur et par conséquent vicié la main de A.

25 avril 1885. Venango.

A donne les cartes et, après avoir relevé son jeu, B, *blind*, s'aperçoit qu'il a six cartes.

1o B peut-il demander d'autres cartes et jouer ?

2o Peut-il demander que A recommence la donne ?

3o Est-il exclus de la partie et perd-il sa mise ?

Réponses. Il ne peut ni demander d'autres cartes ni demander une autre donne. Il ne peut pas jouer et perd sa mise.

ARTICLE 56.

29 août 1885. O. W. B., à Ann Arbor.

A donne les cartes ; B, C et D jouent et demandent chacun trois cartes. A, par mégarde, en donne quatre à C qui déclare l'erreur avant d'avoir touché à son jeu, mais après que B et D ont relevé leurs cartes. Que faut-il faire avec la main de C ?

Réponse.—La règle est formelle. Le donneur doit retirer une carte du jeu de C et la remettre au talon.

ARTICLE 58.

1er septembre 1883. Théorie, à New-York.

Suivant la règle du jeu, toute carte découverte pendant la donne supplémentaire doit être remplacée par la carte suivante. Quels sont les arguments, en vertu desquels cette règle a été établie ?

Réponse. Aucun joueur ne peut recevoir une carte découverte, par la raison que, les jeux devant être absolument cachés, une carte vue pourrait donner aux adversaires un renseignement précieux. Quant au remplacement immédiat, il facilite la donne sans pour cela faire un tort appréciable à aucun des joueurs ; l'argument qu'ils ne reçoivent pas la carte qui leur revient tombe de lui-même en présence du fait que toutes les cartes non distribuées sont inconnues de tous les joueurs.

2 février 1884. L. et H., à Deansville.

La donne étant accomplie, la carte supérieure du talon est retournée par mégarde. La donne doit-elle être annulée et les cartes rebattues ?

Réponse. La donne est bonne. La carte vue doit être écartée et les cartes supplémentaires être distribuées comme d'habitude.

10 mai 1884 F. R., Harvard Collège.

A donne les cartes, B demande trois cartes. En les lui donnant, A en découvre une. A doit-il servir C et D avant de remplacer la carte retournée, ou la première carte doit-elle être donnée à B ?

Réponse. B doit recevoir la première carte.

26 août 1884. J. S. T., de Charleston.

Après l'écart, un joueur à qui devrait échoir une carte retournée par mégarde a-t-il le droit de la demander ?

Réponse. Non.

6 septembre 1884. W. S., de Helena.

Quatre personnes jouent au poker. En donnant les cartes après l'écart, le donneur en découvre une devant appartenir au joueur premier en cartes. Ce joueur doit-il recevoir la carte suivante ou la carte retournée sera-t-elle remplacée lorsque tous les autres joueurs auront été servis ?

Réponse. Le joueur doit recevoir la carte suivante.

3 janvier 1885. S. J. C , à New-York.

10. Sur quelle autorité le *Spirit of the Times* se fonde-t-il pour décider que si une carte donnée à l'un des joueurs est découverte accidentellement, cette carte doit être remplacée par la suivante ?

Réponse. Sur la nôtre et sur celle du bon sens.

20 Si cette règle est observée, aucun des joueurs ne reçoit les cartes qui lui étaient échues, tout aussi bien que la malheureuse victime de l'accident, tandis que si celui-ci était servi en dernier, il n'y aurait aucun changement dans la distribution pour les autres joueurs.

Réponse. Cette observation est juste, mais que prouve-t-elle ? A moins de jouer avec des cartes biseautées, y a-t-il une raison pour qu'une carte inconnue ne vaille pas une autre, et pourquoi un joueur serait-il une victime malheureuse pour avoir reçu une carte en dehors de la distribution régulière ?

22 août 1885. W. P. H., à Hartford.

Le donneur découvrant une carte pendant la donne supplémentaire, pour quelles raisons cette

carte doit-elle être remplacée immédiatement en interrompant la distribution régulière aux autres joueurs ?

Réponse. Ces raisons sont : le bon sens, l'analogie, la coutume.

10 octobre 1885. Suffolk Club, à Boston.

Un *jack-pot* a été ouvert en due forme. Lors de l'écart on s'aperçoit qu'une des cartes se trouve retournée dans celles qui doivent être distribuées. Comme ce n'est pas le résultat d'un accident de donne, certains joueurs prétendent que la donne est viciée. Sont-ils dans le vrai ?

Réponse.—Il n'y a qu'à jeter la carte découverte avec les écarts et continuer la distribution. La règle concernant les cartes découvertes n'est applicable que pour la donne primitive et non après l'écart. La donne est terminée aussitôt que chacun des joueurs a reçu ses cinq cartes.

ARTICLES 59 et 60.

12 juillet 1884. H. H. B., de New-York.

Sept personnes jouent au poker. En distribuant les cartes après l'écart, le jeu de cartes est épuisé et le donneur est obligé de continuer la donne avec les cartes préalablement écartées. Dans ce cas doit-il mêler son écart avec les autres cartes avant de reprendre la donne ?

Réponse.—Oui.

12 septembre 1885. J. C., à New-York.

Si après l'écart il ne reste pas assez de cartes au donneur pour satisfaire tous les joueurs, celui-

ci doit-il distribuer la dernière carte du talon ?

Réponse. Oui.

Doit-il prendre toutes les cartes de l'écart, les battre et les faire couper avant de recommencer la distribution ?

Réponse. Oui.

ARTICLE 61.

21 mars 1885. T. W., à Philadelphie.

Un joueur demande une carte ; le donneur découvre suffisamment cette carte, pour que le joueur à qui elle revient et qui est placé en face de lui puisse la nommer. Peut-être, comme c'est plus souvent le cas, aucun autre joueur que celui qui est intéressé à la surveiller n'a vu cette carte. Du moment que ce joueur peut nommer la carte, a-t-il le droit de la refuser et d'en demander une autre à la fin de la donne ?

Cette carte, dans un certain sens, est découverte parce que le joueur peut la nommer. Si celui-ci le peut, il est impossible d'affirmer qu'aucun autre joueur ne pourrait en faire autant. Il reste donc là une question ouverte dont la solution dépend de la véracité des joueurs. Il est évident qu'une semblable situation n'est pas correcte et, de plus, est inconsistante avec le but principal des règles de jeu, qui est de prévenir les discussions et d'éviter, dans une certaine mesure, tous les conflits. En vertu de ce principe, on accorde à un joueur le droit de refuser une carte vue et d'en demander une autre à la place. D'un autre côté, si une carte distribuée assez maladroitement pour que

le joueur à qui elle revient puisse la nommer est considérée comme une carte découverte et peut, à la fin de la donne, être arbitrairement acceptée ou refusée, il ressort de ce fait que ce droit donnerait au joueur en question un avantage illégal. En effet, si la carte convient à son jeu, il peut la prendre sans rien dire et si, dans le cas contraire, il peut la refuser il en résulte pour lui cet avantage, qu'il voit six cartes tandis que les autres n'en voient que cinq et, si chacun d'eux ne demande qu'une carte, il a nécessairement deux chances contre une de trouver la carte qu'il lui faut pour compléter sa *main*.

Réponse. Le joueur en question est tenu de prendre la carte. Si un joueur ne sait pas donner convenablement et tenir les cartes de manière que la donne ne puisse les voir pendant la donne, notre avis est qu'on doit refuser de l'admettre dans une partie.

ARTICLE 70.

23 août 1884. T. D., à Duke Centre.

A fait un pari que B couvre. A demande à B ce qu'il a dans sa main. B montre une *main* suffisante pour gagner A sans abattre toutes ses cartes. A demande à les voir toutes. Est ce son droit ?

Réponse. Tout joueur qui parie ou couvre un pari est tenu de montrer tout son jeu aux joueurs qui sont de la partie.

23 mai 1885. J. H. M., à Harper.

A, B, C et D jouent au poker. Tous voient le

blind qui avait été misé par B. Après l'écart, C et D passent. A fait un pari et B le couvre. A abat son jeu et B se rend en voyant qu'il est battu. A demande à voir le jeu de B ; celui-ci prétend qu'il n'est pas tenu de montrer son jeu ayant payé pour voir celui de A. Légalement, B doit-il, oui ou non, montrer son jeu ? C et D ont-ils le droit de demander que A et B leur montrent leurs jeux ?

Réponse. Tout joueur qui parie ou couvre un pari est tenu de montrer tout son jeu à tous ceux qui sont de la partie.

ARTICLE 72.

13 septembre 1884. G. L., de New-York.

A et B jouent au poker. A parie et B le voit ; il abat une *full-hand* ; A répond : " C'est bon," et B prend la poule. Mais au même moment A s'aperçoit qu'il s'est trompé et qu'il a *full-hand* supérieure à celle de B. A qui appartient la poule ?

Réponse. A A, incontestablement ; car les paroles ne comptent pas, ce sont les cartes abattues qui seules font foi.

3 janvier 1885. Nadine, à Bannister.

A parie et B demande à abattre. A annonce trois *sept* ; B montre trois *huit* ; alors A dit qu'il a une paire de *dix* avec ses trois *sept*. A ayant fait une fausse déclaration, B réclame la poule. Lequel des deux est le gagnant ?

Réponse. C'est A.

31 janvier 1886. Kismet, à Boston.

A et B se relancent mutuellement pour une poule. B demande finalement à abattre ; A, étalant ses cinq cartes, montre une *full-hand*, à quoi B, sans montrer son jeu, répond que c'est bon. Mais, lorsque A va prendre la poule. B déclare qu'il a mal vu son jeu et montre un brelan carré. Auquel des deux appartient la poule ?

Réponse. A B, car ce sont les cartes qui font foi.

ARTICLES 74 et 79.

20 Un joueur tenant six cartes, si le fait n'est pas découvert, a-t-il le droit de parier et peut-il prendre la poule si son pari n'est pas couvert ?

Réponse. Oui.

30 En tenant six cartes dans son jeu et même après que le fait a été découvert, le joueur a-t-il le droit de faire des paris dans l'espoir que ses adversaires, ne connaissant pas suffisamment les règles, se laissent intimider et ne couvrent pas ses paris ?

Réponse. Oui.

3 janvier 1885. Caliph, à New-York.

A donne les cartes pour un *jack-pot* ; aucun joueur ne demande à l'ouvrir avant que le tour de A n'arrive ; celui-ci ouvre le *jack-pot* et tous les autres joueurs restent dans la partie. A parie ; B le relance ; C et D passent ; A relance B qui jette ses cartes. On demande à A de montrer sa main d'ouverture, et on découvre qu'il a six cartes. Comme tous les autres joueurs ont passé, A réclame la poule. Est-ce son droit ?

Réponse. Oui.

17 janvier 1885. W. S. F., à Chicago.

1o Dans le numéro du 3 janvier, en répondant à un correspondant, vous dites qu'un joueur tenant six cartes peut gagner la poule après abattage. Veuillez nous dire pourquoi une main de six cartes peut gagner.

Réponse. Dans la décision en question, il est dit expressément que tous les autres joueurs avaient jeté leurs cartes avant de regarder le jeu du gagnant. Il était de leur devoir de conserver leurs cartes jusqu'à ce que ce jeu fût abattu. En négligeant cela, ils perdent et leurs droits et leur argent.

2o Si on peut gagner avec six cartes, comment empêcher un joueur de conserver intentionnellement trois cartes et d'en demander trois ?

Réponse. Le seul fait que si les adversaires ont soin de vérifier le jeu du gagnant comme il est de leur devoir, celui-ci perd son argent si son jeu est irrégulier.

21 février 1885. W. A. M., à Saint-Joseph.

Dans quelles circonstances un joueur peut-il gagner la poule avec quatre cartes seulement dans sa main ?

Réponse. La règle dit textuellement : Si un joueur parie avec plus ou moins de cinq cartes dans sa main, il perd tout ce qu'il a misé sans avoir droit à la poule, à moins toutefois que tous ses adversaires n'aient passé en jetant leurs cartes avant de s'en apercevoir. Dans ce cas la poule lui appartient.

22 août 1885. L. A. J., à Marion.

Dans un de vos derniers numéros, vous dites d'un côté qu'un joueur de *poker* peut parier avec plus ou moins de cinq cartes dans son jeu, et, d'un autre côté, qu'en jouant pour un *jack-pot* un joueur avec quatre cartes dans sa main est forcé de renoncer. Veuillez expliquer cette contradiction.

Réponse. Il n'existe aucune contradiction. Un joueur peut parier avec quatre ou six cartes en main, jusqu'à ce que ses adversaires s'en aperçoivent.

27 Juin 1887.

1o B relance à la limite et tous les autres joueurs passent et jettent leur jeu. B gagne-t-il la poule, quoiqu'on se soit aperçu qu'il avait six cartes ?

Réponse. B gagne la poule.

2o Nous prétendons que tout joueur qui relève son jeu et qui a six cartes avant l'écart a une mauvaise main avec laquelle il ne peut gagner dans aucun cas. Notre interprétation est-elle juste ?

Réponse. Non. Une main de six cartes peut gagner si tous les autres joueurs jettent leurs cartes sans demander à la voir.

4o A ouvre un *jack-pot* et tous les autres joueurs entrent dans la partie. Après l'écart, A passe ; B parie la limite et personne ne le couvre. Si on s'aperçoit qu'il a six cartes, gagne-t-il néanmoins la poule ?

Réponse. Certainement.

50 Nous prétendons qu'un joueur qui, après l'écart, se trouve avoir six cartes, a vicié la distribution des cartes et ne peut gagner la poule, même si personne ne couvre son pari. Avons-nous raison ?

Réponse. Non.

ARTICLE 76.

23 janvier 1886. H. G. F., à Rochester.

A, B, C, D et E font une partie de *poker*. Un *jack-pot* est formé. A donne les cartes ; B, premier en cartes, passe ; C passe également ; D ouvre le *jack-pot* ; E entre et couvre la mise de D, B et C, sans laisser à A le temps de parler, refusent d'entrer et jettent leurs jeux. Alors A, montrant son jeu à B, lui demande conseil sur ce qu'il doit faire ; B l'engage à jouer ; A n'y tient pas et offre son jeu à B pour s'en servir à ses risques et périls. B accepte, paye l'entrée, fait son écart et gagne la poule. B, ayant passé préalablement, avait-il le droit de prendre le jeu de A et de s'en servir pour son propre compte lorsque A ne jugeait pas prudent d'y risquer son argent ?

Réponse. Non, à moins d'avoir le consentement de D et de E.

ARTICLES 83 et 84.

24 janvier 1885. D, à Baltimore.

On joue au *poker* avec un jeu neuf. A la cinquième donne, des paris assez importants s'enga-

gent. L'un des parieurs abat un brelan carré de valets, tandis que l'autre se trouve tenir cinq dix. Toute question de fraude écartée, lequel des deux gagne la poule ?

Réponse. La donne est nulle et chaque parieur reprend son argent.

8 février 1885. C. H., Bradford.

On commence une partie de poker avec un jeu de cartes neuf. Il se forme immédiatement un *jack-pot*. A l'ouvre avec une paire d'as ; B entre avec quatre cartes de *flush*. A tire un troisième as, et B complète son *flush*. On parie et on abat ; à l'abattage, on s'aperçoit que A a dans son jeu deux as de pique. Le jeu de cartes étant défectueux, A a-t-il le droit de reprendre son argent ?

Réponse. Oui, car la donne est nulle.

27 Juin 1885. A. P., à New-York.

1o Si, pendant le cours d'une partie de poker, on découvre que le jeu de cartes est défectueux, tous les coups joués avant la découverte ne sont-ils pas bons et valables ?

Réponse. Tous les coups sont bons, à l'exception de la donne pendant laquelle on s'est aperçu de la défectuosité.

2o En cas de défectuosité découverte pendant la donne, les joueurs ne doivent-ils pas retirer leurs enjeux et, les cartes rectifiées, ne doit-on pas procéder à une nouvelle donne ?

Réponse. Les joueurs retirent leurs mises et la donne recommence.

28 novembre 1885. K. L R. C., à Détroit.

A donne les cartes. Tous les joueurs passent, à l'exception de B et de lui. A l'abattage, A gagne, mais il se trouve avoir dans son jeu deux *six* de cœur, et en vérifiant le jeu de cartes on découvre que, quoique neuf, il contient deux cartes de trop. Lequel des deux joueurs gagne la poule ?

Réponse. Aucun. La donne est nulle, et chacun d'eux reprend son argent.

ARTICLE 94.

21 août 1884. J. S. T., de Charleston, *demande* :

Celui qui ouvre un *jack-pot* est-il obligé de faire le premier pari ?

Réponse : Oui.

5 septembre 1885. Euclid, à Cleveland.

Après ouverture d'un *jack-pot* et écart, lequel des joueurs doit parier le premier, celui qui a ouvert le *jack-pot* ou celui qui est à la gauche du *blind* ?

Réponse. C'est celui qui a ouvert le *jack-pot*.

ARTICLE 95.

4 mars 1885. D. L., New-York Club.

A donne les cartes et, à son tour de parler, ouvre un *jack-pot* ; aucun des autres joueurs ne demande à entrer. Il montre la paire de valets, en vertu de laquelle il a ouvert le *jack-pot* ; B demande que A montre tout son jeu à découvert. Veuillez dire si A doit montrer tout son jeu ou la paire de valets seulement.

Réponse. La paire de valets seulement.

3 avril 1886. H. A. T., New-York.

A ouvre un *jack-pot*. Tous les joueurs, à l'exception de B, jettent leurs jeux. A et B écartent ; A parie et B relance ; A relance à son tour ; D refuse de couvrir et jette son jeu. A montre une paire d'as comme *main* d'ouverture et B demande à voir tout le jeu de A. Celui-ci répond que, personne n'ayant demandé à abattre, il n'est pas obligé de montrer plus que sa *main* d'ouverture. B parie le contraire et A tient ce pari. Lequel des deux gagne le pari ?

Réponse. A, incontestablement.

ARTICLE 96.

26 août 1884. J. H. M., de New-York.

A ouvre un *jack-pot* avec une paire de rois. Tous les joueurs entrent dans la partie. A, ayant quatre cartes de même couleur, écarte un de ses rois pour tirer un *flush*, place sa carte en évidence devant lui et empêche soigneusement que cette carte ne soit mêlée avec les autres. Il réussit son *flush* ; un autre joueur, B, tient un *straight*. En abattant, A montre le roi qu'il a écarté et justifie de son droit d'ouvrir le *jack-pot*. B prétend que la poule lui appartient, A n'ayant pas le droit de briser sa *main* d'ouverture, et d'autres joueurs soutiennent cette prétention. Lequel a raison ?

Réponse. La règle dit textuellement : le joueur qui a ouvert un *jack-pot* a le droit d'écarter une

carte de sa *main* d'ouverture pour tirer au *straight* ou au *flush*, s'il croit y trouver son avantage. Dans ce cas, il devra placer ostensiblement la carte ainsi écartée en dehors des autres écarts, afin de pouvoir justifier, après l'abatage, qu'il tenait avant l'écart la *main* lui donnant le droit d'ouvrir le *jack-pot*.

2 mai 1885. J. J. S., à New-York.

1o Après avoir ouvert un *jack-pot* avec deux paires, dix et deux respectivement, le joueur écarte la paire de deux avec une autre carte pour demander trois cartes et trouve un troisième dix, ce qui lui fait un brelan. Un autre joueur de la partie prétend que cet écart est illégal. Il s'agit de savoir si un joueur a le droit de briser les deux paires avec lesquelles il a ouvert un *jack-pot*.

Réponse. Certainement, à condition de placer son écart en évidence comme s'il s'agissait d'une paire seulement.

2o Après avoir ouvert un *jack-pot* avec une paire, le joueur a le droit d'écarter une carte de cette paire pour tirer au *flush* ou au *straight*. Dans ce cas est-il tenu de déclarer quel est le sens de son écart ou lui suffit-il d'attirer l'attention des autres joueurs sur la carte par lui écartée en leur disant : Ne dérangez pas cette carte ?

Réponse. L'une ou l'autre méthode est suffisante au point de vue de la règle.

5 décembre 1885. F. H. S., à Peroria.

A et B jouent un *jack-pot*. A, qui a ouvert

avec une paire de valets, en écarte un et maintient la carte ainsi écartée devant lui. Après l'abattage, B réclame la poule par la raison que A, qui a tiré un *flush*, a brisé sa *main* d'ouverture. Quel est le gagnant ?

Réponse. C'est A.

17 avril 1886. Jake's Hand, à New-York.

A ouvre un *jack-pot* avec deux paires, *dix* et *septs*. B, C et D entrent dans la partie. A, qui a vu un autre *dix* du jeu retourné accidentellement, écarte ses deux *dix* avec la troisième carte et garde les deux *septs* seulement. A-t-il le droit de le faire ?

Réponse. Certainement ; il n'a qu'à se conformer à la règle et tenir son écart devant lui pour en justifier après l'abattage.

ARTICLE 97.

16 juin 1885. Kalamagoo, Michigan.

A ouvre un *jack-pot* avec une paire de dames et, jugeant utile d'en écarter une pour un *flush*, dépose la carte écartée devant lui, après l'avoir préalablement montrée à son voisin qui n'était pas entré dans la partie. La carte écartée est, par erreur, mélangée avec les autres avant l'abattage. A complète son *flush* et gagne ; mais son adversaire réclame la poule, parce que A ne peut plus montrer la *main* d'ouverture. Lequel des deux a raison ?

Réponse. La règle est formelle. Non seulement A n'a pas droit à la poule, mais il est encore

passible des pénalités imposées à celui qui ouvre le *jack-pot* sans tenir la main réglementaire.

7 novembre 1885. Suffolk Club, à Boston.

Un joueur, ayant ouvert un *jack-pot* avec une paire, écarte une carte de cette paire pour tirer un *straight*. Après avoir montré cette carte à un voisin, le joueur la jette par inattention sur le tas de cartes écartées par les autres joueurs. N'est-il pas obligé de réserver cette carte pour la montrer après l'abattage, et le témoignage d'un autre joueur peut-il faire foi ?

Réponse. La règle l'oblige à réserver la carte ainsi écartée ou de subir la pénalité s'il a négligé de le faire.

28 novembre 1885. Acathus-Club, Washington.

Dans le cours d'une partie, un joueur, ayant ouvert un *jack-pot* avec une paire de valets, en écarte un pour tirer un *flush*. Il place la carte écartée devant lui sans avoir la précaution de déclarer cet écart aux autres joueurs, et sans que ceux-ci y fassent attention. Après l'écart tous les autres joueurs passent, et il ne reste dans la partie que celui qui a ouvert le *jack-pot*. Celui-ci abat son jeu contenant un valet et montre ensuite celui qu'il avait écarté. Les autres joueurs prétendent alors qu'il n'a pas droit à la poule par la raison qu'il n'a pas appelé leur attention sur son écart ; par conséquent ils ont pas pu surveiller cet écart, et rien, en dehors de l'attestation du joueur lui-même, ne prouve que c'est

bien là la carte qu'il a écartée. D'après la règle de Hoyle, qui fait loi en la matière, le joueur précité a-t-il droit à la poule ?

Réponse. Non.

ARTICLE 98.

13 juillet 1885, E. L. L., New-York.

A, B, C, D, E, F, G et H jouent au poker. D donne les cartes. B ouvre un *jack-pot* avec une paire de dames ; il a en même temps quatre cartes de même couleur. C, D, E, F, G, H et A entrent dans la partie, chacun relançant sur le joueur précédent. B écarte une de ses dames pour tirer au *flush*. Les cartes restées au talon ne suffisant pas pour tous les écarts, les joueurs réclament que la carte écartée par B doit être mélangée avec les autres écarts pour continuer la donne, d'autant plus que cette carte pourrait avantager un des autres joueurs dans la *main* duquel elle tomberait. Dans ce cas, B ne peut-il montrer son écart à un des joueurs qui n'est pas dans la partie pour la justification requise ?

Réponse. La règle est formelle. La carte écartée doit rester sur le tapis jusqu'après l'abattage.

ARTICLE 99.

27 juin 1887. Suffolk Club, à Boston.

1o A ouvre un *jack-pot* avec une paire de dames ; aucun autre joueur n'entrant dans la partie, A abat son jeu qui contient six cartes. Gagne-t-il la poule ?

Réponse. Non.

ARTICLE 101.

14 février 1885. Old Subscriber, à Saint-Thomas.

Un *jack-pot* est formé. A donne les cartes; B passe; C ouvre le *jack-pot*. D, A et B passent chacun à leur tour. C, en abattant son jeu s'aperçoit qu'il s'est trompé et qu'il n'a pas de main d'ouverture. Il se trouvant avoir une paire de dames, réclame la poule. Est-il en droit de le faire après avoir passé à son tour?

Réponse. Non.

7 juin 1885. Stupid, à New-York.

10 Si tout le monde a passé sur le *jack pot* ouvert par erreur, l'amende doit aller à cette poule. Le joueur qui a commis la faute mise-t-il comme les autres et a-t-il les mêmes droits qu'eux?

Réponse. Certainement.

ARTICLE 102.

17 janvier 1885. A ouvre un *jack-pot* pour la limite, supposant tenir un *straight* dans sa main. Tous les joueurs passent à l'exception de B qui entre avec une paire de *sept*. Après l'écart, B ayant tiré un troisième sept couvre le pari de A. A l'abattage A s'aperçoit qu'il a fait erreur. A qui appartient la poule et quelle est la pénalité encourue par A?

Réponse. La poule appartient à B; A est à

l'amende du double de son pari, et cette amende doit être versée au *jack-pot* suivant.

4 avril 1885. Oswego, à New-York.

Un *jack-pot* est formé dans une partie à laquelle A, B et C prennent part. B donne les cartes ; C passe ; A ouvre le pot pour la limite. Le pot ne doit être ouvert qu'avec une paire d'as au minimum. B entre dans la partie avec deux dames ; C passe encore. Après écart A parie 10 dollars ; D le relance de 20 ; là-dessus A jette ses cartes ; on découvre ensuite que A a illégalement ouvert le *jack-pot* avec une paire de rois. Qui gagne la poule ?

Réponse. B, et de plus A paye l'amende fixée :

28 novembre 1885. S. H., à Kokoma.

A ouvre un *jack-pot* en y ajoutant 2 dollars ; B entre et relance de 2 dollars et $\frac{1}{2}$; A relance de 5 dollars de plus ; B le voit. A reste *pat*, c'est-à-dire n'écarte pas de carte, B en prend trois. En abattant A s'aperçoit qu'il n'a qu'une paire de huit tandis qu'il croyait tenir un *straight*. B abat une paire d'as. 1o A qui appartient la poule ? 2o A, après avoir découvert son erreur, a-t-il le droit de réclamer une partie de l'argent qu'il a misé ?

Réponse. 1o C'est B qui gagne la poule.

2o A n'a rien à prétendre ; au contraire, il est encore passible d'une pénalité pour avoir ouvert le *jack-pot* avec une main insuffisante.

23 janvier 1886. A. R., à Chicago.

Dans une partie, A ouvre un *jack-pot*. B, C et

D entrent dans la partie après lui sans qu'aucun d'eux n'ait tenu préalablement une main d'ouverture. Après l'écart A parie et B, qui était entré avec une paire de huit et en avait trouvé un troisième, le relance ; C et D passent ; A et B restent seuls dans la partie. A, en abaissant son jeu, s'aperçoit qu'il s'est trompé et qu'il ne tenait pas une main d'ouverture. B gagne-t-il le *jack-pot* illégalement ouvert ?

Réponse. Oui, et A, en outre, paye l'amende fixée.

ARTICLE 104.

13 juillet 1885. Suffolk-Club, à Boston.

A, B, C et D jouent pour un *jack-pot*. B l'ouvre, C et D restent dans la partie en couvrant le pari de B. Avant l'écart, B déclare qu'il s'est trompé et qu'il n'a pas de *main* d'ouverture. C et D prétendent qu'ils ont le droit d'écarter et de jouer, tandis que B prétend que, l'erreur ayant été déclarée avant l'écart et les deux autres joueurs n'ayant pas la *main* réglementaire, le coup doit être annulé. Lesquels ont raison ?

Réponse. C et D, incontestablement.

ARTICLE 109.

2 août 1884. Renaud, à Grand-Rapids.

1o A tient un *blaze* avec as, roi, dame et deux valets, B a un as, deux dames et deux valets. Lequel est le gagnant ?

Réponse. C'est A.

2o A-t-il jamais été décidé qu'un *blaze* avec deux paires était supérieur à un autre ne contenant qu'une paire ?

Réponse. Jamais.

ARTICLE 110.

10 janvier 1885. E. M. J., à Cincinnati.

Dans une partie de poker, A prétend que B n'a pas misé dans un *jack pot*. B prétend qu'il a misé comme les autres joueurs. Il manque une mise à la poule et, sans discuter si B doit la mise manquante ou non, on continue à jouer, et A gagne. Un peu plus tard, la poule de nouveau est incomplète, et B, encore accusé de n'avoir pas misé exactement, dénie absolument le fait. Sans arriver à aucune conclusion, on continue la partie et A gagne encore cette poule. La partie se termine sans que A fasse la moindre réclamation à B.

Dans une partie subséquente, c'est A qui devient débiteur de B. A la fin de cette partie, la somme due à B par A est établie sans que ce dernier fasse aucune réclamation au sujet d'une somme quelconque qui pourrait lui être due par B.

Le lendemain A règle B par un chèque en déduisant les sommes manquantes dans la première partie. B prétend que la déduction est indûment faite, qu'il ne doit rien du fait de la réclamation et que A lui reste devoir la somme déduite, ce que celui-ci ne veut pas admettre. Lequel des deux est dans son droit ?

Réponse. A doit payer la somme totale dont il est débiteur vis-à-vis de B du fait de la deuxième partie, et, s'il y a lieu, doit aviser un autre moyen de régler la discussion au sujet de la partie précédente.

ARTICLE 111.

14 février 1885. G. H. S., à Lyon.

Nous étions quatre à faire une partie de poker. A ouvre un jack-pot avec un *pat-flush* ; B entre et demande une carte ; C et D passent. Avant de faire un pari, A s'aperçoit que B ramasse les écarts et ajoute une carte à son jeu. B parie la limite, B le relance, et après différentes relances successives, il demande à abattre. A montre son *flush*, et B une *full-hand*. A alors réclame néanmoins la poule en déclarant qu'il a vu, avant l'ouverture des paris, B farfouiller dans les écarts et y prendre une carte ; il prétend que par cette tricherie B a perdu tous ses droits aux mises qui se trouvaient alors sur la table ainsi qu'à toutes les mises subséquentes. B avoue la tricherie et prétend que du moment où, ayant continué à relancer après s'en être aperçu, A avait implicitement accepté le fait accompli et n'avait plus le droit d'y revenir après l'abattage. Que, par conséquent, lui, B, ayant la meilleure main, avait le droit de gagner la poule. Lequel des deux est légalement le gagnant.

Réponse. A.

ARTICLE 112.

4 avril 1885. Sens commun, à Boston.

Dans une partie de poker deux joueurs seuls restent engagés. Le premier passe parole et le second lui dit : " Voulez-vous partager la poule ? " Le premier répond : " Oui, " et jette ses cartes. Là-dessus l'autre reprend : " Eh bien ! moi je ne veux pas, " et il parie la limite. La proposition faite en premier lieu n'engage-t-elle pas le joueur et le partage n'est-il pas obligatoire ?

Réponse. Certainement.

N. B. DE L'ARTICLE 74.

D. W. Botteman, N. D. 17 mars 1894.

Dans une partie de poker, trois joueurs sont dans le *jack-pot*, A, B et C. A donne, B ouvre le pot ; C relance B ; A relance C, et B sort. Ils tirent et C ne prend pas de cartes. A en prend une. C ouvre de dix dollars. A hésite et étale son jeu sur la table en disant : " Je n'ai pas une forte main. " C, pensant que A a passé, jette son jeu la face en l'air et commence à emporter. A s'y oppose en voyant qu'il a un meilleur jeu. C prétend que A avait passé en montrant ses cartes. A prétend qu'il avait le droit de montrer ses cartes avant de déclarer qu'il voyait le pari. 1o Qui gagne ? 2o A parie \$20 qu'il est dans son droit. Qui gagne le pari ?

Réponse.—2o A, s'il appelle C. 2o A.

Décisions du "New York Clipper"

CORRESPONDANT AUX DIFFÉRENTS ARTICLES DE
CE TRAVAIL.

N. B. DE L'ARTICLE 22.

Stakeholder, Wheeling, 16 Déc. 1893.

En cas de maledonne, c'est le même donneur qui recommence. C'est une règle invariable.

ARTICLES 23 et 26.

H. D. P., Junction City. 11 Février 1893.

Si le joueur a ramassé ou vu sa main avant de découvrir qu'il a six cartes, il perd son jeu. S'il ne l'a pas vue, il y a maledonne.

Idem 20 Mai, 1er Juillet, 16 Septembre, 23 Septembre, 2 Décembre et 30 Décembre 1893.

ARTICLE 29.

M. B. G. 25 Mars 1893.

"Est-ce que le *blinder*, dans une partie où l'on joue deux sous avec cinq sous de limites, a le droit de dire : *Two call five?*"

Réponse. Oui ; le *blinder* a le droit de jouer la limite du jeu.

ARTICLES 34 et 62.

H. S., New London. 25 Février 1893.

L'*overblinding* ne donne pas le droit de parler le dernier.

Idem 25 Mars et 28 Octobre 1893.

ARTICLE 44.

W. A. F., St-Paul. 4 Mars 1893.

On ne doit jamais mêler les cartes avant l'écart.

ARTICLES 45 et 96

W. W., Ottumwa. 1er Avril 1893.

Celui qui a ouvert le *jack-pot* peut briser sa paire sans être obligé de montrer la carte qu'il jette ou d'attirer l'attention de la table sur son opération. Si le paquet du rebut est régulièrement fait, c'est-à-dire, si chaque joueur jette à son tour son écart sur le paquet de rebut au centre de la table, le joueur qui a brisé sa paire pourra facilement, après le coup fini, justifier de sa paire qualifiante.

Idem 22 Avril, 19 Août, 23 Septembre, 28 Octobre, 11 Novembre, 25 Novembre et 30 Décembre 1893.

G. K., St-Louis. 16 Décembre 1893.

Comme D a laissé mêler les cartes de son écart, il est dans son tort.

Il doit payer pour sa négligence.

H. K. 6 Janvier 1894.

Un joueur peut briser la paire qui a ouvert un *jack-pot* ; mais il doit mettre la carte discardée à sa place dans le paquet de rebut, afin qu'on

puisse y referer plus tard. Il n'est pas obligé de faire connaître d'avance sa combinaison en annonçant qu'il casse sa paire.

ARTICLE 51:

Subscriber, Wymore. 20 Mai 1893.

Le joueur est obligé d'accepter le nombre de cartes qu'il a demandé. Les erreurs au poker comptent invariablement contre celui qui les a commises.

W. A. W., Brooklyn. 17 Juin 1893.

Le joueur doit prendre les trois cartes qu'il a demandées. Il va, sans doute, gaspiller son jeu et perdre la poule ; mais c'est de sa faute,

ARTICLE 53.

W. C. C., Milwaukee. 11 Février 1893.

Le donneur n'a pas le droit de dire combien de cartes aucun des joueurs a pris, excepté lui-même ; et il n'est pas obligé de répondre pour lui-même, si le joueur qui questionne a déjà parié ou a passé.

F. M. H., Boston. 4 Mars 1893.

Le donneur doit dire le nombre de cartes qu'il a prises, si celui qui le demande n'a pas encore parié.

C. et D., Chicago 11 Mars 1893.

Le donneur était dans son droit. Il n'avait pas

le droit de dire quel est le nombre de cartes que les autres joueurs avaient tirées ; et il n'était pas obligé de répondre pour lui-même à la question d'un joueur qui avait déjà engagé le pari.

Idem 17 Juin 1893. Cet règle n'a jamais été renversée.

Idem 24 Juin 1893. " Nous garantissons l'exactitude de cette décision."

Idem 30 Décembre 1893.

ARTICLE 58.

F. H. 11 Février 1893.

Vous ne pouvez pas prendre la carte retournée. Le donneur doit vous donner une autre carte immédiatement, avant de servir le voisin qui vous suit.

J. W. 4 Mars 1893.

Il doit être servi immédiatement, avant les joueurs qui viennent après lui.

Idem 18 Mars 1893.

R. B. 17 Juin 1893.

Le joueur ne peut pas accepter la carte retournée ; mais il doit recevoir immédiatement la suivante avant que les autres ne soient servis.

Idem 24 Juin, 1er Juillet, 16 Septembre, 23 Septembre, 14 Octobre, 21 Octobre, 11 Novembre 1893.

ARTICLES 70 et 95.

S. F. S. 11 Février 1893.

Celui qui a ouvert le *jack-pot* n'est pas obligé de montrer toute sa main (*en l'absence d'autres paris*). Il n'a qu'à montrer sa paire qualifiante.

J. F. Philips. 11 Mars 1893.

• Si personne n'est allé le voir, celui qui a ouvert le *jack-pot* n'est obligé de montrer que sa paire qualifiante.

Idem 1er Avril 1893.

Constant reader. 20 Mai 1893.

Un joueur qui est appelé est obligé de montrer toute sa main. S'il n'est pas appelé, quand c'est lui qui a ouvert le *jack pot*, il n'est obligé de montrer que sa paire qualifiante.

Idem 24 Juin 1893.

S. V. D., Gothenburg.

Tous les deux, celui qui a parié comme celui qui a appelé, doivent montrer toute leur main à la table.

Idem 26 Août et 21 Octobre 1893.

ARTICLE 72.

A. J. H., Springfield. 25 Février 1893.

A gagne l'enjeu quoiqu'il n'ait que deux paires. La main de B cesse d'avoir aucune valeur, du moment qu'il a dit à A d'emporter.

J. W. 25 Février 1893.

Il n'y a plus de concours du moment qu'un joueur déclare son adversaire vainqueur.

S. J. W., Lancaster. 11 Mars 1893.

La poule appartient à B., car C. a perdu tout droit à cette poule du moment qu'il a déclaré que son adversaire avait un plus fort jeu. Il est vrai que ce sont les cartes qui font foi de tout ; mais, dans ce cas, C. a engagé la foi des cartes.

Idem 8 Juillet et 23 Juillet 1893.

ARTICLE 81.

S. P. A., Waltham. 18 Mars 1893.

Un joueur ne peut jamais emporter par les suites d'une erreur commise par lui.

ARTICLE 83.

N. B., Montréal. 25 Novembre 1893.

Si le jeu de cartes est imparfait, la partie est nulle. Le même donneur recommence avec un nouveau paquet.

ARTICLES 99 et 102.

L. M. N. 11 Février 1893.

C'est aux différents cercles à imposer des pénalités pour ceux qui ouvrent le *jack-pot* illégalement. Si le joueur fautif ne remplace pas tout le montant primitif, il n'est pas juste de laisser emporter la poule par l'un des joueurs entrés ; car ceux qui n'y sont pas allés ont un intérêt dans ce *pot*, pour la mise qu'ils ont payée.

E. Y. L., Montréal. 25 Novembre 1893.

Celui qui a ouvert le *jack pot* illégalement ne peut l'emporter.

G. F., Albans. 25 Novembre 1893.

Celui qui a ouvert le *jack pot* illégalement ne peut pas retirer le montant de son pari.

Phoenix, Baltimore. 8 Décembre 1893.

C. n'avait pas le droit d'ouvrir le *jack pot* ; mais tous ceux qui sont entrés après lui ont droit de concours. Il n'y a que C. qui ne peut pas jouer.

HUITIÈME PARTIE

LE PROGRESSIVE POKER

Comme le *poker* a beaucoup plus d'attraits et est plus généralement joué que l'*euchre*, on a eu l'idée d'appliquer à ce jeu favori le mécanisme si intéressant du *progressive euchre*.

Le *progressive euchre* a deux buts :

I. Donner un intérêt suffisant au jeu sans risque d'argent ;

II. Mettre tous les invités successivement en rapport par un changement constant de tables.

Il en est de même pour le *progressive poker*, qui stimule l'ambition des joueurs au même degré que s'il y avait de l'argent au jeu, quoiqu'en réalité il n'y a pas un seul sou de risqué. Le mobile du jeu est les prix à gagner.

Le joueur et la joueuse qui ont à la clôture de la séance la plus grande quantité de jetons au-delà de l'enjeu reçu du banquier reçoivent respectivement l'un des deux premiers prix mis au concours par la maîtresse de la maison et les deux suivants les deux seconds prix.

Le joueur et la joueuse qui sont le plus endettés au banquier à la clôture du jeu reçoivent respectivement le prix dérisoire appelé *booby* (*prix de bêtise*).

Voici maintenant comment on joue le *progressive poker*.

10. On met six joueurs à la table appelée : "Table de la tête".

20. On met autant de tables intermédiaires que le nombre d'invités l'exige ; mais il ne doit y avoir que quatre joueurs pour chacune de ces tables.

30. La dernière table s'appelle *booby* et doit avoir autant que possible six joueurs. Elle existe pour recevoir tous ceux qui restent en dehors des autres tables assorties ainsi que les retardataires.

40. Pour former la partie, la maîtresse de la maison a préparé des cartes numérotées correspondant au numéro des tables, en deux séries différentes, savoir la série des hommes et la série des femmes, afin qu'il y ait trois couples à la première et à la dernière table et deux couples à chacune des autres tables.

Chaque joueur occupe donc la table dont il a tiré le numéro.

50. Quand tous les joueurs sont installés, le banquier fait la distribution des enjeux, qui est d'égale valeur pour tous.

60. Le banquier est celui que les invités choisissent ou que la maîtresse de la maison propose. Ce peut être elle-même ou une autre personne.

70. Il faut trois différentes couleurs de jetons pour les enjeux, disons : bleu, blanc, rouge. Un jeton bleu vaut cinq jetons blancs. Un jeton blanc vaut cinq jetons rouges. C'est-à-dire qu'un jeton bleu vaut vingt cinq jetons rouges.

80. Ils n'ont aucune valeur exprimée en argent.

appelée :

médianes
l ne doit
ne de ces

y et doit
Elle existe
dehors des
ardataires.

esse de la
es corres-
eux séries
et la série
es à la pre-
couples à

dont il a

installés, le
s, qui est

vités choi-
n propose.
personne.
de jetons
uge. Un
Un jeton
dire qu'un
es.
née en ar-

90. Il vaut mieux ne donner qu'un faible enjeu en commençant, parceque les joueurs ont le droit de demander un second enjeu au banquier, excepté quand ils sont à la table de la tête. Ainsi dix bleus, vingt blancs et cinquante rouges peuvent être suffisants.

100. Le *Jack pot* ne se joue qu'à la table de la tête. Il n'est permis à aucune des autres tables de le jouer.

110. A la table de la tête, on suit toutes les règles ordinaires du Poker, et l'on peut faire soit un *Jack pot* naturel, c'est-à-dire quand personne n'est entré, soit un *Jack pot* avec le *Buck* ou couteau.

120. A chaque série nouvelle, bien qu'on n'ouvre pas le jeu par un *Jack pot*, on met le *Buck* sur la table pour savoir à qui il ira au premier coup gagnant.

130. Il n'y a qu'à la première table qu'on peut mettre des *blinds* ou *overblinds*.

140. Les limites changent avec les tables. Ainsi :

La 1ère table est sans limites.

La 2ème table est limitée à un bleu.

La 3ème do do trois blancs.

La 4ème do do deux blancs.

La 5ème do do un blanc.

La 6ème do do quatre rouges.

La 7ème do do trois rouges.

La 8ème do do deux rouges.

La 9ème et suivantes à une rouge.

La maîtresse de la maison aura dû voir à indiquer sur chaque table la limite permise à cette table.

150. Comme on le voit, tout le mouvement est concentré sur la première table, où le jeu est illimité et où le *Freeze out* est en force.

160. Le *Freeze out* veut dire que le joueur ruiné cesse de jouer à cette table. Il n'a pas le droit d'emprunter ni de ses voisins, ni du banquier quand il joue à la table No. 1. Mais quelque soit les relances, du moment qu'il lui reste, ne fut-ce qu'un jeton rouge, il peut concourir pour ce coup sans être obligé de mettre davantage. Naturellement, il ne peut relancer au-delà de ce qu'il a devant lui. Cela n'empêche pas les autres joueurs de parier et relancer entr'eux, pourvu qu'ils ne mêlent pas ces jetons à ceux de la poule ; car si le joueur épuisé a la plus forte main, il n'emporte que ce qu'il y avait sur la table au moment où il est devenu épuisé. Le joueur le plus fort après lui emporte la balance.

170. A la table No. 1, chaque fois qu'il y a *Jack pot*, il faut mettre un jeton bleu et ensuite ajouter un bleu à chaque tour, tant que le *Jack pot* n'est pas ouvert.

180. Il faut monter des Valets aux As. Chaque fois qu'un *Jack pot* est emporté, la sonnette l'annonce aux autres tables et la série est finie, c'est-à-dire que certains joueurs indiqués plus bas auront à changer de table.

190. Comme on le voit, il faut s'efforcer, à la table No. 1, où la relance est illimitée, de ruiner

autant de joueurs que possibles. On peut également rendre les *Jack pots* plus fréquents en passant libéralement pour accélérer les changements de tables.

20o. Les joueurs ruinés s'en vont à la table *Booby*, où ils ont droit d'obtenir un nouvel enjeu.

21o. S'il n'y a pas de joueurs ruinés, tous les joueurs de la table No. 1 coupent à l'exception de celui qui a gagné le *Jack pot*, et les deux plus bas s'en vont à la *Booby*. L'As est la carte la plus basse.

22o. Il se fait donc, en conséquence, à chaque table un déplacement de deux au moins ; car autant de joueurs montent à un numéro supérieur qu'il en part de la première table, et cela de la manière suivante.

23o. Les gagnants des deux dernières poules à chacune des autres tables montent en grade. Si le même a gagné les deux poules, les autres joueurs coupent et le plus haut ou les hauts dans le cas où la table No. 1 a expédié plus de deux ruinés, montent.

24o. Quand la sonnette de la table No. 1 retentit, toutes les autres tables arrêtent leur jeu. S'il y a des paris d'engagés, les joueurs entrés dans le pari abattent sans pouvoir relancer davantage et sans écarter, si l'écart n'est pas commencé. Si l'écart est commencé, il faut le finir ; mais on n'a pas le droit de parier ; on abat tout simplement son jeu.

25o. A toutes les autres tables, il est défendu de faire *Jack pot* ou de *blinder*.

26o. A l'ouverture de la séance, on coupe pour la donne. L'As est la plus basse. C'est la carte la plus basse qui décide de la donne.

27o. Mais pour tous les autres déplacements, le donneur est celui qui se trouve à la droite de la dame arrivant à une autre table. S'il arrive deux dames à la fois, elles coupent pour savoir à laquelle la plus basse carte assignera ce rang. S'il n'y a pas de dames, tous les joueurs coupent.

28o. Quand celui qui a laissé le premier la table No. 1 pour se mettre à la *Booby* est monté à la table No. 2 et que son tour de revenir à la table No. 1 est arrivé la partie est finie.

29o. On distribue les prix comme suit :

Chaque joueur compte ses jetons et en fait enregistrer le total par le banquier. Le banquier fait la différence entre l'enjeu donné et le montant reçu. La dame qui a le plus gagné reçoit le premier prix et la dame qui vient ensuite le second.

Même chose pour les hommes. La femme et l'homme qui ont le plus perdu reçoivent le prix *Booby*.

30o. S'il n'y a pas assez de jetons pour suffire à la demande de nouveaux enjeux durant la séance, le banquier peut emprunter d'un joueur en gain ; en lui en tenant compte naturellement.

FIN.

TABLE

	PAGES
RÈGLES DU JEU DE POKER.....	1
CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES.....	3
VALEUR RELATIVE DES MAINS.....	9
Explications et Considérations.....	10
CALCUL DES PROBABILITÉS.....	12
Chances avant l'écart.....	14
CONSEILS SUR LES PROBABILITÉS.....	15
Les probabilités du tirage.....	17
Les probabilités mathématiques en rapport avec la pratique.....	19
Expériences sur la main primitive.....	20
Expérience sur l'écart.....	24
Règles fixes.....	27
COMMENT SE GARER CONTRE LES TRICHEURS.....	29
TERMES DU POKER.....	37
RÈGLES GÉNÉRALES—	
La limite.....	44
L'enjeu et la banque.....	45

	PAGES
Organisation de la partie.....	47
Battage des cartes.....	47
La coupe.....	48
La donne.....	48
Le <i>blind</i> et l' <i>overblind</i>	51
Les entreées.....	52
L'écart et le tirage.....	54
Les paris, la relance et l'abattage.....	58
Les rentrants.....	62
Les jeux de carte incorrects.....	62
LE JACK-POT.....	63
LE FREEZE OUT.....	68
DIVERS—	
Valeur relative des blazes.....	69
Les dettes de jeu.....	69
Les tricheries.....	69
CONSEILS AUX JOUEURS—	
L'esprit du jeu.....	71
L'écart.....	75
La relance.....	77
La politique des paris suivant les positions....	79
CONSEILS GÉNÉRAUX.....	82
DÉCISIONS DU "SPIRIT OF THE TIMES".....	84
DÉCISIONS DU "NEW YORK CLIPPER".....	120
LE PROGRESSIVE POKER.....	127

PAGES

47
47
48
48
51
52
54
58
62
62
63
68

69
69
69

71
75
77
79
82
84
120
127